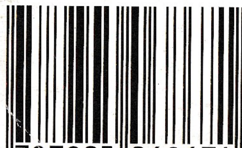

Nisekoi
ANIME NEW TYPE

责任编辑：海鹰



ISBN 7-80506-867-4



ISBN 7-80506-867-4/G · 177
定价：6.50元

次世代丛书 NEXT

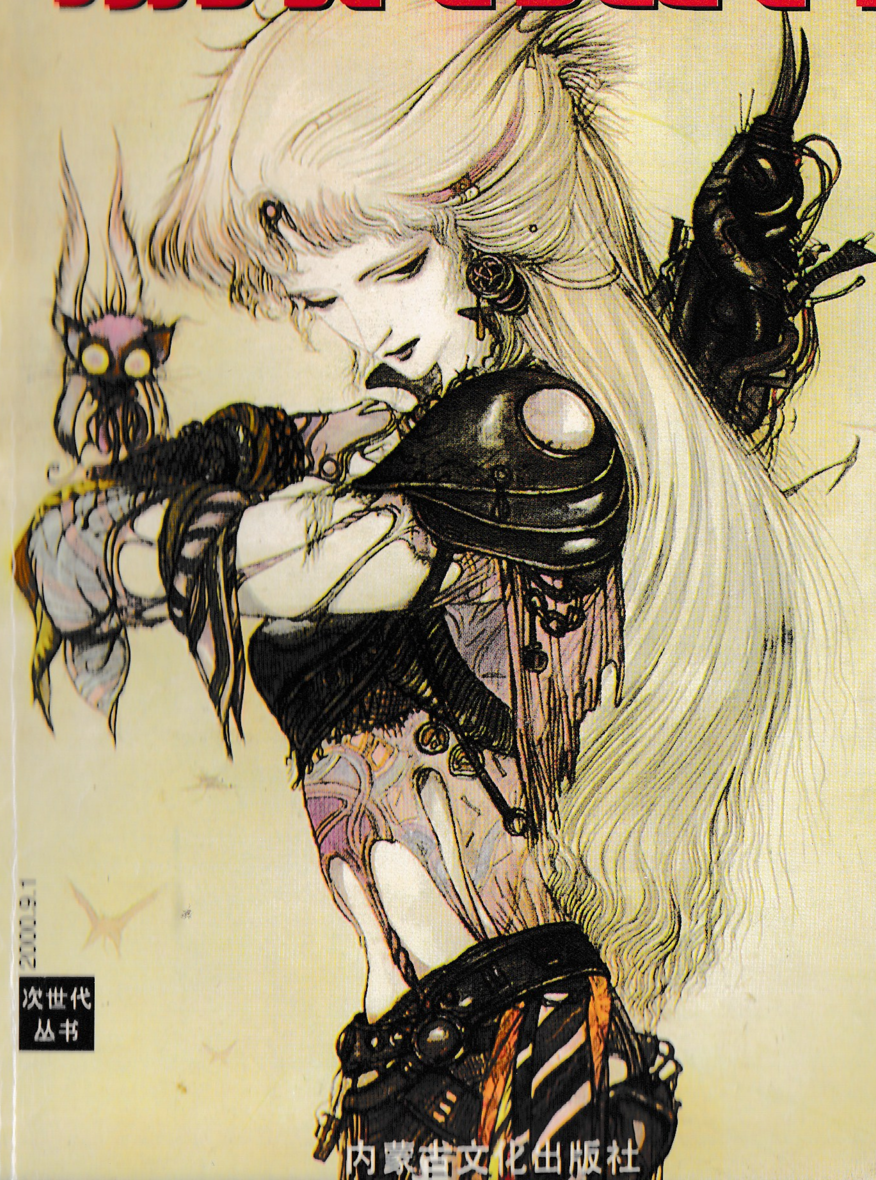
游戏批评 第一辑

内蒙古文化出版社

免费赠送《2000年美国E3展》VCD光盘

第一辑

游戏批评



2000.9.1

次世代丛书

内蒙古文化出版社

游戏批评

第一辑

游戏批评 第一辑

资料篇

连载篇

游戏批评（第一辑）
电子游戏软件杂志社编
责编：海鹰

出版发行：内蒙古文化出版社
（海拉尔市河东新春路）
印　　刷：北京新华印刷厂
装帧设计：文心
开本：850×1168 毫米　大 1/32
印张：4.5　字数：120 千字
2000 年 9 月第 1 版

ISBN 7-80506-867-4/G·177　定价：6.50 元

编 者 的 话

一九九四年《电子游戏软件》杂志创刊时，我们曾这样阐述杂志的办刊方向："为游戏迷正名，为游戏业指路"。六年多过去了，这两条怎么样呢？"

"为游戏迷正名"是不用说了，大家看看近几个月报刊上的文章，电视、广播上的讨论便知道了。"电子海洛因"，一个新词，在一片争议声中诞生了。既然电子游戏是"电子海洛因"，那么游戏迷应该是"海洛因"的吸食者了。玩游戏本来是一件很快乐的事，但加了"海洛因"的伴食，便只好"痛，并快乐着"。不过据我们所知，电脑 60% 的时间都是用于玩游戏的，90% 以上的电脑被用来玩过游戏。就是说至少有 90% 以上电脑用户都是"海洛因"吸食者。虽然"轻度吸食"构不成"犯罪"，不过总有一竹竿打翻一船人的感觉。反对的意见可以看看互联网上的贴子。这里不是争论的场所，就不多说了。

如果说社会的偏见使我们"为游戏迷正名"有些无奈的话，那么第二句"为游戏业指路"则使我们感到惭愧。这里有两层惭愧的原因：

一是中国的游戏业似乎没有光明的现在，似乎也看不到光明的未来。六年前中国只有那么几间可怜的游戏公司，现在仍是那么几间可怜的游戏公司。说"可怜"并不是说这几间游戏公司的破烂，上海浦东的育碧（UBI）可以说气派非凡。不过那是法国人的公司，做的游戏几乎都是出口，中国人要出口转内销才能看得到。感到可怜的是中国的游戏公司的数量太少，至今也没有变成两位数。今天我们听到一家游戏公司雄心勃勃的创业宣言，明天便听到另一间游戏公司灰头土脸的"歇菜"葬礼。此消彼长维持着游戏公司数量的平衡。同时我们还要为是否又有新的哪家公司要倒闭而担忧。

另一个感到可怜的是六年前我们靠玩盗版而快乐，今天我们仍旧靠玩盗版而快乐，只不过我们继承了中国人玩弄概念的传统智慧发明了一个新词“D 版”。虽然性质并没有任何变化，但“D 版”比之于“盗版”，的确使我们心底的痛苦和罪恶感减轻了不少。《游戏批评》第一辑就有一篇讨论盗版或“D 版”的文章。当我们用刀子无情地捅向这个中国久治不愈的“知识海洛因”（对不起，一个谁也不会拥护的新词），我们既痛又不快乐。

惭愧是一种道德解脱，是对我们无能和怠惰的精神缓解，但于事无补。六年来的挫折使我们惭愧和自责之外，多了一份对中国游戏业现状和前途的冷静态度。路太坎坷，问题太多，所谓“为游戏业指路”可能非我们能力和见识所及。但我们也许可以在大方向上和小路上竖起一块路标，填上一铲土，铺上一块石。这是我们能做的，也是我们应该做的。这不是市侩了，而是更理性和更现实了。

因此这本《游戏批评》也许缺乏高远的志向，却会多一份执着的耐心。我们既然无力完成“为游戏迷正名”，“为游戏业指路”的大目标，便希望能了却两个小心愿：一是这本书能够是大陆作者原创的，是由中国人写给中国人看的。是纯中国人的看法，纯中国式的东西。另外就是“编辑方针”里讲得很重要的一句话：“一个游戏软件既是一件“商品”，又是一件“作品”。我们更愿意从“作品”的角度去评论一部游戏。”这句话实际上就是说：《游戏批评》是一本文化气息很浓的书。

这种书在中国游戏业可能还是第一本，但愿不是最后一本。

补充一句，《游戏批评》的“游戏”不仅指 TV GAME，也包括 PC GAME，虽然这第一辑里几乎没有 PC GAME 的内容，但我们的眼睛在盯着它，脑子在想着它。毕竟在中国 PC GAME 是主流。

另外请注意，在本书里，“批评”是中性词，相当于“评论”。用“批评”只是为了扎眼一点，好卖一点，顺口一点，没有别的意思。

GAME NEWS 备忘录

●“月间大事记”涵括 7 月 10 日－8 月 17 日的重要业界新闻。

●新闻分析包括“鱼与熊掌之争”和“X－BOX 事略”两篇深度文章。前者从开发工具方面对 DC 和 PS2 进行了比较，后者为 X－BOX 的开发人员访谈，内容新颖，角度独特。


今週の注目
週刊ザ・プレイステーション
Vol.207 28.JUL. 2000
ドラゴンクエスト歌から始まる
エニックスのポータルサイト

★ **7 月 10 日**

光缆通信娱乐计划“net@”发表

SEGA 在本社展示会上对使用光缆通信的娱乐计划“net@”进行了初步的公开。借助“net@”的光缆终端，玩家不仅能够进行通信对战，还可以进行电影欣赏和各种娱乐★资讯的收集。SEGA 承诺未来将有 300 种对应“net@”的娱乐项目出台。

★ **7 月 11 日**

金城武为明智左马介配音

PS2 软件“鬼武者”的角色配音工作在东京都的录音棚展开。届时，金城武亲赴现场，为以自己为原型制作的游戏主人公明智左马介配音。


↑金城武是炙手可热的偶像明星。

★ **7 月 12 日**

“生物危机”舞台剧首映

以“生物危机”改编的舞台剧“生物危机零年”在东京池袋的艺术剧场首映。暑期，舞台剧“生物危机零年”将在扎幌、福冈等地的 8 家剧场公映。

★ **7 月 12 日**

PS2 专用 USB 调制解调器登场

SUN 电子发表了专门为 PS2 使用的 USB 调制解调器“OnlineStation”。虽然价格未定，但是 SUN 电子许诺“OnlineStation”的售价将在 10000 日元以内。

★ **7 月 14 日**

“鬼武者”片头 CG 夺大奖

凭借大魄力的战斗场面，PS2 软件“鬼武者”（CAPCOM）的开场动画被美国 SIGGRAPH 学会授予最佳 CG 奖。“鬼武者”预定在今年 11 月发售。

★ **7 月 14 日**

网络版“信长的野望”发表

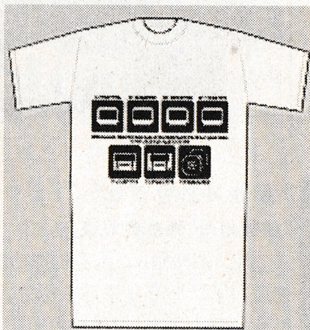
光荣发布了对应 PS2 的网络游戏——“信长的野望 I－net”，这是光荣开发的第一款网络游戏。光荣成功的为

玩家提供了最多8人参与的网络环境。玩家可以任意选择一位大名，以最终统一全日本而展开游戏。

★ 7月14日

"DQ7"预约活动开始

ENIX的年度RPG大作"DQ7"的预约工作在东京涉谷的某家知名卖店展开。有500名身着"DQ7"原创T恤的工作人员参加了这次宣传活动。



↑「DQ7」原创T恤。

★ 7月17日

2000年度"CESA白皮书"出版

2000年度的"CESA白皮书"在今日发行，该书对游戏业界的现状做了详尽的介绍。

★ 7月18日

ENIX宣布进军网络业

ENIX在东京都召开的记者招待会上公开了本社涉足网络服务的计划，该计划包括网上购物、信息浏览等多项内容。

★ 7月19日

"樱大战"舞台剧网上直播

"樱大战"舞台剧于今日开始网上直播，知名制作人广井王子担任该舞台剧的总监。

★ 7月23日

"东京电玩角色SHOW 2000"盛况空前

"东京电玩角色SHOW 2000"在千叶县幕张开幕。虽然当日气温超过30度，但是游戏迷们依旧热情高涨，在会场前排起了近14000人的长龙。

★ 7月24日

SCE、世嘉等4家厂商联合出资建立新会社

为了强化软件的开发实力，SCE、SEGA、BANDAI、SAMMY联合出资，建立了一家新的游戏开发公司"**デインプス**"。未来，这家新厂商将为PS2、DC等新主机开发游戏。

★ 7月25日

音乐游戏"超级吉他人"发表

光荣在东京涉谷召开了对应PS2的新作软件发布会，一款面向女性玩家的音乐游戏"超级吉他人"在展会中露面。

★ 7月26日

"FF9"发售，SQUARE营业额激增

据东京证券交易所提供的信息，由于PS大作"FF9"的热销，SQUARE的总营业额比去年同期增长了24.8%，

★ 7月28日

"任天堂SW 2000"的出展内容公开

任天堂公布了即将在8月25日～8月27日召开的"NINTENDO SPACE WORLD 2000"上出展的游戏。届时，不仅有多款GB和N64软件登场，GBA和新主机"海豚"的详细情况也将在本次展会中公开。

★ 7月29日

介绍游戏的新节目开播

一个全新栏目——"游戏迷逃不掉"在TV朝日开播，届时FF、DQ等知名游戏都将在该栏目中出现。

★ 7月31日

"弟切草"电影版公开

CHUNSOFT表示，该社的招牌恐怖游戏"弟切草"将向着更加电影化的方向发展，同时"弟切草"的电影版也将于2001公映。

★ 8月1日

SCE与NTT携手推出网络服务

SCE与NTT联合召开记者招待会，宣布两家会社将携手推出一项网络服务。届时，玩家可以借助专用连接线令PS与手机连接，从而进行网页浏览和收发电子邮件。预计这项服务将在明年5月实施。

★ 8月1日

PS2销量突破300万台

SCE宣布，截止至7月31日，PS2的总销量已经突破300万台，是同胞兄弟PS首发阶段销量的4倍。

★ 8月3日

"FF9"音乐CD的发售日确定

SQUARE宣布，"FF9"的音乐CD将于8月31日发售(4CD)，由白鸟英美子演唱的英文版主题歌"生活的旋律"也收录其中。



↑不仅游戏畅销，周边产品同样受欢迎。

★ 8月4日

网络付费系统"@barai"开通

SEGA的网络付费系统"@barai"于今日开通。届时，玩家不仅能够以很低的价格得到自己喜欢的游戏，还可以通过分期付款的形式购买软件。详细情况请读者留意9期电软的"游戏新闻眼"。

★ 8月9日

SEGA拒绝本届秋季电玩展

由于SEGA将逐步向网络公司转形，所以该公司宣布不准备参加本届的秋季电玩展。这样，继SQUARE和SNK后，SEGA成了第3家拒绝秋季电玩展的大牌厂商。



↑SCE将在本届秋季电玩展中唱主角。

★ 8月10日

香港网络企业收购老牌电玩厂商

由于经营不利，老牌电玩厂商JALECO被香港最大的网络企业PCCW收购。经后，PCCW将运用卫星、网络、电视等大容量通信手段进一步扩展自己的业务。

★ 8月17日

"DQ7"将带来500亿日元的经济效益

据日本最大的广告代理商电通公司的关联企业电通总研提供的估算显示，即将在8月26日发售的RPG超大作"DQ7"的销量约为380万套，加之攻略本及相关产品销售，"DQ7"创造的直接经济效益约为333亿日元。此外该作还将为PS和各种游戏杂志带来约167亿日元的间接效益。

鱼与熊掌之争

本刊特约撰稿人/王骏生

这是一个有趣的暑假。

与太阳风暴所引发的超级热力相反的是，PS2的狂潮似乎退得极快——至少在大陆是如此。

曾几何时炒卖到万元高价的主机，现在都回落到了3000出头，却仍静静地躺在小卖店的货架上难以出手。相反的，沉寂了一段时间后的DC，销售量和价格却令人惊异地开始飙升。

这似乎不是游戏的问题。因为PS2也有D版，而且推出的远比DC更早。

这好像又是游戏的问题。因为在玩家的眼中，勉强能够看上眼的PS2游戏，也就那么2个：TTT和R5。而这两个游戏的推出日，距离我们的暑假已有将近5个月了。



PS2的开发问题，在这个时候，以软件数量和质量的极度不足突然爆发出来了。

PS2：恼人的开发环境

无可厚非，PS2的硬件设计理念是非常先进的。

一个性能卓越的主机，不单单要备有性能强大的主处理器和图形处理器，还必须提供能够充分发挥这种能力的条件。PS2当时的设计概念就是：只要开发商愿意，软件设计师可以控制主机中几乎所有的芯片，从而尽最大可能地发挥主机的能力。

这是一个非常有创造力的想法。可惜的是，它忘记了游戏开发中最关键的一条：做游戏的是人而不是机器。索尼没有考虑到的，是这种设计理念能否为广大的开发人员所接受。它高估了现有程序员的平均水平，加上一开始没有提供足够的开发环境支持，被人垢病是难免的。

更何况，人都有脾气，耐心也都极为有限。

程序员所要干的活通常就是编程（PROGRAMMING）和纠错（DEBUGGING）。要命的是，PS2在这两方面都没提供什么便利。

开发家用游戏主机的软件，硬件商通常会提供一个集成化的开发环境，CODE WARRIOR是其中最常用的。不同主机有不同版本的CODE WARRIOR，除了能够提供C语言环境给程序员编写程序之外，还提供程序的编译和跟踪纠错，使程序员可以在游戏开发机上运行所编写的程序，并查找错误。

对于PS2，索尼目前并没有提供完善的集成开发环境，至少在笔者成文的时候，大多数软件开发商也还没有看见PS2版本的CODE WARRIOR，广大程序员仍然生活在水深火热之中。

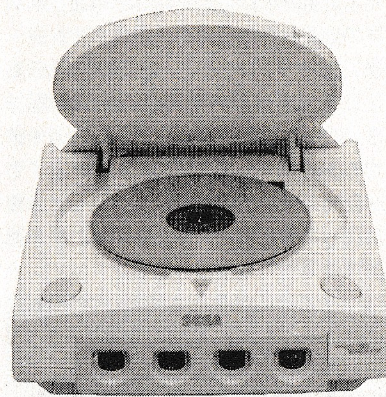
没有CODE WARRIOR，程序员只能在UNIX上编写程序。当然，UNIX上并非没有提供C语言环境，但是其界面的友好程度远远不能与WINDOWS下相比。许多程序员完成代码后只能回到VC或在VI下进行编辑——相信每个用过VI的程序员都对其独有的快捷键方式深有感触：在VI中，键盘上原有的辅助键是完全没有作用的，上下左右通过I、M、J、K来完成、删除则是X……这对于不熟悉VI的人来说简直是一个恶梦。

此外，如果想达到索尼所预想的那样，全权控制所有的芯片，充分发挥主机的性能以做出真正优异游戏的话，唯一的方法只有汇编。对于写程序的老手来说，汇编本身倒并不是什么问题，但是对汇编语言的DEBUG实在是一件难事。

有过写汇编经历的程序员都有过类似的经验：自己前一天写的代码，到了第二天要花半天的时间才能看懂。这虽看似玩笑，却是千真万确的事实。所以一般来说，程序员都尽量连续地完成一个固定的模块，以免到了后来连自己都摸不着头脑。不过当你写了上千条命令行之后，你基本上很难再理清自己原本的思路了，纠错几乎是一句空话，更不用说查找别人所写的代码中的错误。更可怜的是，LINUX并没有跟踪差错的能力，必须要程序员自己写一个DEBUG程序才行……

这就是PS2开发的现状，而这其中还没有涉及到建立一个全新数据资料库（因为PS2是新的主机）的困难和痛苦。

相反的，世嘉在开始设计DC的硬件时，就把开发环境放到了一个非常重要的环节中——毕竟土星的教训太深了。在微软的提携下，DC的开发简直如同PC般简单直接：除了DC版的CODE WARRIOR，程序员还可以用VC直接开发。如果需要对硬件进行直接控制，专用的DIRECT X完全可以满足一般的需要。也就是说，一个普通的程序员，只要熟悉WINDOWS的开发环境，几乎不需要任何培训就可以直接开发DC游戏（而作为一个程序员所拥有的基本素质大概就是在WINDOWS下进行开发）。一些原本配置要求不是很高的PC游戏，几乎不用做多少修改就可以直接移植到DC上，这也部分解决了DC开始发售时游戏数量不足的问题。此外世嘉对技术支持也比较重视，遇到开发商有硬件方面的困难无法解决，世嘉一般都会派专人协助工作——当然，这与世嘉试图挽回自己在开发商中不良的信誉也大有关系。



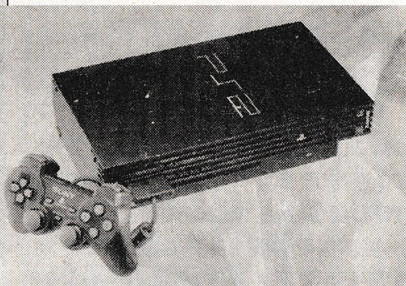
虽然DC机能并不如PS2强劲，但是要推出有一定质量的游戏却并不难。大型开发商只要稍为努力一点，甚至可以做出与PS2目前水平不分仲伯的游戏（比如"DOA2"和"SOUL CALIBUR"）。开发环境的决定作用由此可见一斑。

PS2：恼人的锯齿

除了开发环境之外，PS2在自身的硬件上也有一定的失误，尤其是它的显卡GRAPHICS SYNTHESIZER，在抗锯齿和刷新方式上都有难以掩盖的设计败笔。

索尼曾经在宣传PS2主机时演示过一个3D茶壶，用以表现PS2的实时反射计算

和全屏抗锯齿能力，然而这个茶壶在现实开发中是根本做不到的。虽然PS2的显卡确实支持全屏抗锯齿，但按照索尼的方法，实现它就首先要将所有相关贴图排序，这将大量浪费CPU资源，时间上来说也根本不可能－玩家不会有耐心为了看一帧没有锯齿的图形等上半小时吧？慢慢旋转一个茶壶是一回事，处理复杂多变的游戏画面则完全是另一回事。



既然GS的全屏抗锯齿能力基本等于摆设，游戏中有大量锯齿出现也就可以理解了。

在高解析度方面，虽然PS2可以实现在电视上的640×448的解析度，但却只能采用隔行扫描方式——即先显示奇数行的320×224，再显示偶数行的320×224。这是受到了电视本身的限制，但这种隔行显示在普通电视上却闪烁得非常厉害，更增加了锯齿的严重程度、降低了画面的吸引力。

开发商只能另辟蹊径寻找减少锯齿和闪烁的办法：比如尽量减少一个PIXEL宽度的图形和线条、减少使用白、兰、红这些反差很大并且本身就容易引起闪烁的颜色、描绘同一贴图两次以减少锯齿感觉，等等。然而这些办法在使用中并不十分有效，而且还浪费了开发商不少时间和精力。

显存不够是开发商所遇到的另一个头疼的问题。4M显存在索尼公布硬件规格时就被开发商质疑，而当时的DC都已经采用8M的显存了。

4M显存的概念从数据上讲是PS显存的一倍（当然，其所能提供的压缩比和传送速度远非PS显存可比），然而针对PS2游戏所需要的贴图质量和数量却是数十倍的提高。由此所造成的瓶颈甚至比当初2M显存对于PS来说还麻烦。虽然索尼表示开发商可以借用高速内存（这也是PS2硬件的一个特点），而且事实上几乎所有的开发商都这样做了，但这种借用是不能做到象使用显存那样频繁和方便的。大量的资源在转换中被消耗掉了，这已经与当初索尼倡导的"尽量发挥硬件机能"的理念背道而驰。

PS2：尚未摆脱竞争对手的阴影

开发商总是贪得无厌的，尤其是被硬件上宠坏了的电脑游戏开发商，更是希望鱼与熊掌兼得：既有高性能的平台，又有便捷的开发环境。从这个方面来看，DC和PS2各有得失，而总体来说DC甚至在目前还占点优势——因为它的机能还不算太差，还有潜力可挖。

来自日本方面的报告似乎也在证实这种说法。《日本经济周刊》表示，截至7月份，今年3月4日发售的PS2其实际销售量为141万台（没有想象中的那么出色吧？），而同期PS的销量却是214万台。一台全新的主机居然卖不过已经没落的贵族，这已经有点不可思议了。更何况，同DC同期95万台的销量相比，PS2也并没有占据多少优势。世嘉在日本市场的份额已经从0.3%急速上升到了17.4%。虽然没有那种"老大又回来了"的感觉，但索尼所感受到的压力是明显的。

硬件的销售量是决定软件商兴趣的关键。老实说，有那么多厂商在一开始就支持PS2，主要的原因也正是看到了PS全世界9000万台出荷量的伟大成果、一种"哪怕只有PS的一半也有4000万台"的信念在鼓动着他们。在这种情况下，软件哪怕只有主机1%的销量也很可观了。他们目前仍然还在观望，对PS2的前景还没有完全失望。

世嘉的翻身机会是今年夏天在日本和美国的两大战役。在日本，SEGA将从8月份开始推出一系列包括"GRANDIA"、"梦幻之星网络版"等RPG大作，希望趁PS2缺乏同类游戏的机会收回一些失地和人心；在美国，SEGA的网络计划从9月份正式启动，DC的网络游戏能力或许将吸引开发商的目光。如果这两大战役都不能成功，DC将很快退出竞争舞台，现在的火爆也将只是昙花一现。

结 语

索尼实际上是预见到了开发困难情况发生的，而且他们的想法也不能说完全没有道理：虽然PS2的开发难度是高了一些，但是潜力巨大，当开发商都熟悉了这个硬件环境之后，索尼的未来是有保障的。

其实在公布硬件标准的时候，软件商就预料到开发PS2游戏会有一定困难，但是显然他们对困难准备不足，对未来还是过于乐观了一些。虽然PS2潜力无穷，但是一个深不见底的怪物也会使人望而却步。更何况，开发商是要收回成本、要谋取高额利润的。现在的软件商并没有很好的耐心，如果开发持续推迟塑料盘始终不能换成钞票的话，难保他们不另谋高就。

PS2发售未久就传出大作纷纷延期、游戏转换平台的消息，这已经是一个警告。遭遇到了巨大的阻碍之后，一些明智或者规模不大的软件商已经开始寻找更适合自己的游戏主机了——尤其是那些已经习惯了在WINDOWS环境下编程的欧美公司。

开发商自然而然地把目光转向了X－BOX，一个鱼和熊掌可以兼得的主机。没人可以拒绝这种诱惑，X－BOX的成功似乎已可以预见。

那海豚呢？

X－BOX事略

本刊驻美特约记者／叶展

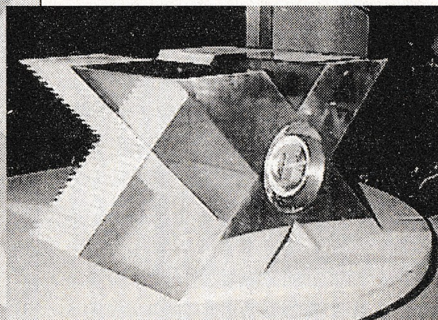
公元2000年二月十四日，情人节，最近一场主机大战刚刚落下帷幕。挟7000万的主机销量之威，SONY以胜利者的姿态傲视天下。而与此同时，另一场战争又在酝酿之中。SEGA正在默默地通过网络促销来推广DREAMCAST，并力图提供更多的游戏。任天堂公布了海豚的消息，并在业界吹风说它将借其力重返游戏业之巅峰。而三个星期后PS2将在日本发售，几乎所有人都相信SONY将又一次打破游戏机的销售记录并最后征服全日本全球乃至全人类。

但就在这个二月十四日，在远离日本的微软本部，比尔盖茨最后认可了X－BOX计划。X－BOX正式获得了准生证，在不远的将来，初降人间的它将和PS2等一争高下。这件事情对游戏业的影响，尚未明了。X－BOX的前途，仍旧扑朔迷离。俗话说的好：没有人是石头里蹦出来的。让我们逐本溯源，根据微软XBOX小组员工的回忆，来探索X－BOX诞生的秘辛。

当一切开始之时……

“所有这一切都开始于无意。我乘飞机旅行时看到年末各公司新推出的各种功能强悍的 PC 周边硬件的介绍。我开始想：‘老天，要是把这些硬件攒起来不就是一个令人恐怖的游戏主机吗？’” Seamus Blackley，微软雇员，X－BOX 之父如是说道。

于是一切从此开始。



99 年一月左右，Blackey 跟 Kevin Bachus 讲了他的初步设想，马上获得了他的共鸣。“我们意识到我们可以设计一种借鉴并综合了 PC 各种优点的主机。”Bachus 道。

在此之后，两个家伙基本放弃了其他工作，一心一意地投入到这件事来。他们四处乱跑，到各个游戏开发商，发行商，硬件生产商处去取经，去了解他们究竟想要什么，喜欢什么。最后，他们站到了微软游戏分部的负责人 EdFries 面前，阐述了自己的想法。在获得了招兵买马的权力后，各色人等开始加入到开发小组来。

每三个月一轮回

虽然获得了微软游戏部的认可，但自从开始工作之日起，小组每三个月都要向比尔盖茨和其副手 Steve Ballmer 汇报一次。如果两人觉得不妥，他们有权即刻否决整个项目，撤走资金，让小组成员分家散伙哪来哪去。

幸亏这种情况从未发生过。

“XXXX 是一张白纸，但在白纸上却最容易画最美丽的图画”毛 XX 道。

“我们是幸运的”Fries 说道，“我们没有历史包袱，我们不象 SONY 或任天堂。我们是一片空白，反而毫无顾忌，将游戏业注入新鲜血液。很多硬软件方面的问题是历史遗留下来的，尾大不掉，我们可以根本毫不理会。我们是从乌有中创造一个新东西。”

X－BOX 就是一张白纸。

看得到的区别

微软的策略就是：将游戏机的商业运作（模式）和 PC 软件业的开发方式结合起来，互相补充，互相利用。最初的计划是要在 2000 年秋就要让 X－BOX 上市，和 PS2 唱对台戏，硬碰硬。

但比尔·盖茨不同意。

据说比尔的反应是这样的“X－BOX 还不够好！如果只是在性能指标上超过对手，那只是一纸空文。人们并不关心纸上的性能指标，人们关心的是他们看到的 X－BOX 的图像究竟和 PS2 有什么真正的区别。你们必须得使人们真正看得到区别，真正让人们一眼看去就可以下结论，X－BOX 的图像要比 PS2 好的多！”

于是小组重新投入工作，提高了性能指标。发售日期也延期到 2001 年。

情人节大屠杀

最后到了二月十四日的会议，会议的任务是最后决定 X－BOX 的命运，YES 或 NO。如果 YES，那么意味着微软将开始投入大量资金正式启动生产计划广告计划在游戏业和 SONY 大干一场。如果 NO，那么 X－BOX 就只是一项没有转化为生产力的科研成果，将被锁在保险柜中被尘封遗忘。

怀着忐忑心情与会的开发小组成员们开玩笑地将这次会议代号为“情人节大屠杀”。

最后他们当然活下来了。

“你说什么！X－BOX 和 PC 不兼容？”比尔盖茨怒道。据说当比尔·盖茨听说 X－BOX 将不兼容 PC 时，他探身直视汇报者，怒骂道：“XXXXX，什么？XXXX，难道我听错了?XXXXX，你是说 X－BOX 和 PC 不具兼容性？XXXXX！”（XXXXX 处为骂人之俗语，作者删去 XX 字）。

“我们知道这不是微软一开始设想的，但我们坚信这项决定是正确的，不管此项目被通过与否，我们对此不会让步。”最终解释通了为什么不和 PC 兼容的道理。因为那样做简直就是自杀。怪不得在这个大是大非的问题上开发小组成员敢于触虎须了。因为如果他们在此问题让步，那么即使 X－BOX 能生产上市也不能摆脱失败的命运。这样结果就和他们坚持到底最后被取消项目的后果一样，而且还多了很多麻烦。

生产提上日程

在“情人节大屠杀”会议之后，虎口余生的众人刚喘了几口气，马上就投入到 X－BOX 正式投入生产的准备活动的洪流中了。

“我们和所有可能的硬件商都谈过，他们投标的竞争十分激烈，我们把价格压得很低。”微软一员工不无得意地说道。

微软和 SONY 不同的是：微软只是个装配车间而已。

重中之重还是软件

与硬件相比，软件则更为重要。众所周知 SONY 和任天堂，SEGA 都有自己的软件开发部。自主开发的强势软件是成功的一大关键。在这方面微软做得如何呢？

“微软游戏部开创于四年前，最初员工 100 人。现在已经发展到 500 人。明年还要再添 200 人。”Fries 道，“我的计划是在 X－BOX 的头年搞出 20 到 30 个软件。第三方应该能提供 80－120 个软件。我们开发的软件力图包含所有游戏类型。”



←由日本厂商倾力开发的大作也会在 X－BOX 上出现吗？

访问对微软的开发能力疑问有二：(1) 这些人以前开发的都是 PC 游戏，他们能顺利转型吗？(2) 没有大牌日本软件开发人员的支持。对疑问一，只有让事实回答了。疑问二，据说微软也在日本物色大牌制作人加盟微软，成为微软的宫本茂或铃木裕。反正微软有得是钱，买一两个人应该不成问题。至于日本人是否会感于民族大义而却之不受，大家拭目以待吧。微软没有透露它在和什么人接洽，当然成功以后自然会真相大白。

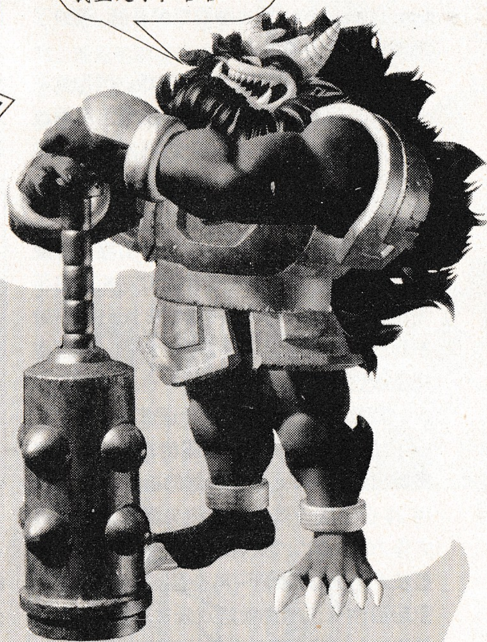
微软的豪言壮语

“我们微软通过 PC 软件改变了人们的工作方式，这次我们将通过 X－BOX 改变人们的游戏方式”微软如是说道。

好大的口气！

盗版，无药可治？！

文／特约撰稿人　王骏生



编者按： 盗版是一个世界性的问题。不但中国有，第三世界有，发达国家也不可避免。不过是发展中国家为甚。盗版不仅新技术领域有，服装、电器、日常用品都有，不过以新技术产品问题最为严重。我们肆无忌惮地享用着最新的科技成果，『痛，并快乐着』。痛是因为西方满口的『强盗』谩骂和我们内心道德的不安。尽管对西方不给一点面子的怒斥，我们的女部长还以圆明园的旧账，但旧账总不如新账来得鲜明，来得有力。我们快乐着，是因为我们用不可能再低的成本享用几乎与世界同步的最新科技成果。

盗版对不对？这个问题不在讨论之列，这是这篇文章写作立场就和作者约定的，任何的理由都是狡辩，都那么苍白无力。(例如盗版设备都是西方生产的，西方应该负一部分责任等。)盗版有没有治？有药可治，还是无药可治？应该老实地、客观地、实事求是地面对盗版问题，这就是我们对待盗版问题的第一步。

公元 2000 年 7 月，德国警方锁定并查抄了位于柏林市区的一幢普通民宅，住宅的主人因为事先得到了消息而得以侥幸逃脱，但那些笨重的硬件设备却全成了警察的囊中之物。

这次搜查活动是在世嘉的要求下进行的。在此之后的半个月内，世嘉又联合 Yahoo！，Lycos，Exite 等大型网络服务商，查抄了近 200 个网站和主页。

世嘉的目的是为了打击盗版。因为就在一个月之前，一个化名 kalisto 的黑客组织成功破解了 SEGA DREAMCAST 主机的硬件和软件加密装置，并复制出绝大多数软件在网络上大量散布。

SEGA DREMCAST 是号称目前加密程度最高、防盗版能力最强的家用游戏主机。由于采用特制专用光碟和驱动器，98 年 11 月开始发售时，世嘉曾表示至少在 2 年内，不可能有盗版出现。

然而 KALISTO 已提前 4 个月完成了"指标"。

几乎是与此同时，中国的软件公司天津奥美也正陷入一场混乱不堪的指责中。原定 6 月 28 日与国外同步发售的电脑游戏世界级大作"DIABLO2"，因为授权方不信任国内抗盗版技术和能力，被迫一再推迟发售日期，从而引起那些预订了正版游戏玩家的强烈不满，奥美苦心经营多年的名声几乎因此扫地。

盗版已是世界性的话题。据说去年全世界盗版软件的销售额已超过了正版——单是在美国，去年一年的正版销售额就是 60 亿美元。那盗版会有多少？

看不到这个现实，说正版就是一种奢谈。

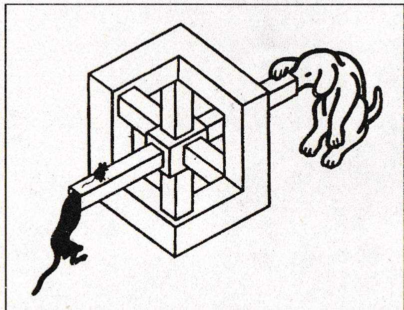


盗亦有道

把盗版单纯地看作是对游戏市场的侵害，似乎过于主观和简单化了一些。至少对于世嘉来说，盗版的出现给了濒死的 DREAMCAST 以复苏的机会。在大陆曾经跌入 1200 元零售价也无人问津的主机，7 月后单价居然飙升到了 1900 元，而且还常常是有价无货。世嘉恐怕已经有好几年没有看到过这么令自己兴奋的消息了。

没有名份的小卖店

盗版对市场的推动力主要是通过小卖店来完成的，小卖店是中国软件主要的销售渠道。它并不是中国特色的独创，相反却是从日本流入的一种销售形式。相比于专业商店或者超级市场而言，小卖店具有无可比拟的灵活性和便利性，确实是销售家用软件的最佳渠道。



↑好象哪出了毛病，你又拎不清，这就对了。

然而与日本小卖店最大的区别是，中国的小卖店并不具备合法的身份－或者说，很少能够得到合法的身份。大多数的小卖店打的是电器店的牌子，玩的是擦边球，并不真正拥有软件的销售权。

正因为如此，受到国家法律法规制约的正统软件商无法把他们当作是销售的主力，软件商不可能向这些小卖店提供任何可靠的服务（坦率地说，软件商也没有给专业商店和超级市场提供多少保证和服务），自觉或者不自觉地忽视了他们的存在。

忽视小卖店的后果直接导致了盗版的普及。

由于小卖店大多是个人经营，资本极为有限，他们非常希望能够有人分担掉大多数的经营风险。在正统软件商无法提供这种援助的情况下，他们自然而然地转向经营盗版。

从理论上来说，盗版批发商也并不能够提供完善的服务和援助——实际上他们的剥削和压迫可能更重得多。但是盗版本身的廉价使得小卖店的经营者几乎可以忽视这种风险。

几乎所有的玩家都承认，以销售盗版软件为主的小卖店，其服务态度要比正规商厦中的好得多。不但可以讨价还价，一旦盘出了问题还可以包退包换。当然这些玩家退回的盘并不可能回到盗版批发商手中，其中的绝大多数都被小卖店主自我消化掉了。他们愿意这样做，不仅仅出于创建更好的"信誉"从而吸引更多客户这个主观因素，更有成本低廉这个客观条件在起着决定性的作用。

月收万金的高额利润

那么，我们经常说盗版所有的低成本，它究竟低到什么程度呢？以上海市场上的 PS 游戏为例，今年 7 月份的平均批发价是：普通游戏 2～2.5 元/片，新游戏 3～5 元/片（视作品受欢迎的程度）；而零售普通游戏则标价 5～7 元/片，新游戏更可以卖到每片 10 元左右，其绝对利润率都超过了 50%。也就是说，只要小卖店主不是每卖出两片就退换一片的话，他就有高额的利润可图。

在这种利润的驱使下，小卖店群起而选择盗版就是理所当然的了。而事实上，根本就很少有做盗版生意而不能月收万金的小卖店存在。

如果强制在这些店子中推销正版游戏会怎么样？

以平均每张正版卖 58 元来算，软件公司的出厂价基本上在 37 元到 41 元左右，而批发商的批发价则普遍高于 49 元，这样店主每售出一张正版游戏可以得到的利润大约为 9 元，这个大约只有销售同样价格盗版软件所能够获得利润的 1/ 3。而且一旦软件有了问题需要退换，店主要销售 6 张光碟才能补回所受到的损失，所以如果没有批发商的支持，这种服务已经是不可能提供的了。

盗版是小卖店的救命稻草！？

服务标准的下降，再加上原版软件价格的上升，顾客的购买量理所当然地会有所缩减。此外加上经营正版软件所需要报批的手续费、管理费，以及销售正规商品所需要交的税……店主能够从这 9 元中真正获得多少就只有天晓得了。

可以这样说，盗版给与了小卖店生存的权利。而且能够提供这种权利的，目前也只有盗版。从小卖店主的角度来说，盗版不仅有存在的价值，更是他们的父母，是不可抛弃的衣钵。

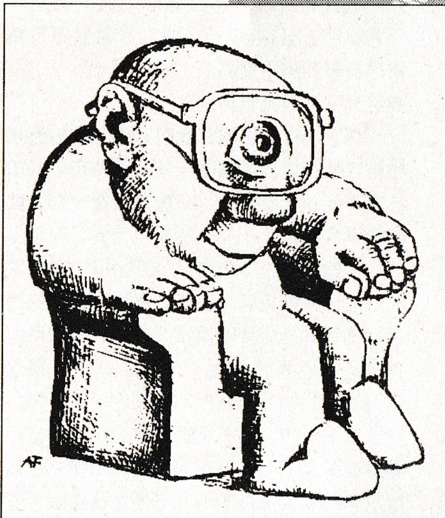
如果我们要承认这些店子的生存权，就必须承认盗版的存在权。

盗亦有道，对那些希望依靠小卖店来维持生计的人来说，盗版是他们唯一的选择，至少目前如此。



盗法无边

盗版的水平之高，通常都有点令人匪夷所思。其实盗版商与游戏软件开发商经常有



↑看不懂，这就对了。一只眼也没有用，还是看不出门道来。

盗版黑客防不胜防！

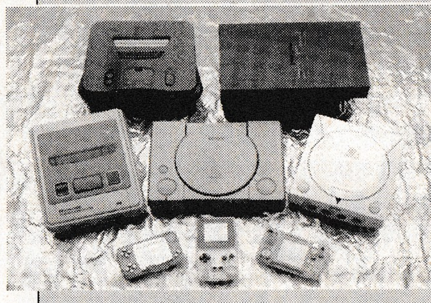
盗版商解码的大多是一些技艺超群黑客，同时他们手中所配备的也与开发商相差无几，有的人甚至还供职于这些公司中，由他们来打开盗版之门简直是轻而易举。

世界上没有解不开的锁－只要这锁是有钥匙的，就一定能够被打开。要加密必然就要解密，软件商在加密的同时，也为自己和黑客留下了一条后门。

这个世界上绝没有百分之百安全的保密系统。

世嘉在DREAMCAST上采用的防盗技术是比较先进的。除了几百兆的软件加密之外，特制的光驱也使得盗版商无法使用现有的设备盗录游戏内容。

但是世嘉却忘记了一点：无论防盗技术多么高超，软件却始终要被DC本身解码才能进行游戏。KALISTO正是把DC主机自己作为了最好的解码装置，如果不是普通CD容量的问题，恐怕现在就不会有“莎木”这类盗不出的DC游戏了（据最新的消息，针对那些动画较多、容量超过700兆的DC游戏，KALISTO已经可以做到将动画单独取出，降低解析度和帧数之后再重新灌录回游戏，从而达到把总容量控制在700兆以内的目的，其技术之高超实在令人叹为观止。）



着令人难以言明的紧密联系。上海的几个软件公司都曾经发生过在马路小摊上买到未出售软件的尴尬事，员工水平的良莠不齐使得内盗事件防不胜防。

要用现实的眼光看待盗版

有了这样的经验，我们对防盗版的眼光也应当放开些。单靠硬件或者软件方面的加固远不足以抵抗盗版，正版游戏要生存，就必须学会在盗版压制下的求生方式。

世嘉也好，索尼也好，微软也好，这些软件或者硬件的大厂商，在防盗项目上的花费远远不是普通软件商可以想象的，他们所拥有的防盗技术也是超一流的。但就算是这样，盗版仍然逍遥自在、层出不穷。

盗法无边，对于不具备强大实力的国产软件商来说，与其花大力气大成本做防止盗版这种不切实际的工作，不如承认盗版与正版并存的事实，多从战术策略的角度出发，把盗版所带来的损失减少到最低限度。



低价自戕

一说到战术策略，人们自然而然地就会想到削价。确实，削价似乎已经成为了国内软件商一种本能的反应，似乎也只有削价策略可以挽救正版软件在国内的不景气现象。

事实果真如此吗？

塑料片上神奇的洞眼

商品的定价通常由成本来决定。一张直径12厘米、重量不到50克、布满肉眼难以分辨小洞眼的镀膜塑料圆盘，自身成本不足一个美元。然而，在上面打洞是一回事，知道在哪里打洞则是另外一回事。塑料盘本身的价值远远无法与软件开发所必需的付出相比。不信的话，你大可以拿张塑料片放到缝纫机下去转一圈，看看是不是会做出你想要的游戏。

软件开发商是那些知道该在圆盘什么位置打洞的人，塑料盘在他们手化腐朽为神奇。

软件的开发成本通常分为显性和隐性的两种。显性成本一般指那些可见的硬件设备、人员的工资开销等等，这些都是放在哪儿有量可查的，所以很为人所重视；而隐性成本则很少为人所注意，但是它在软件质量方面却有着举足轻重的作用。

隐性成本更多的是考虑人的因素。

举例来说，同样是开发一个RPG游戏，一个专业编剧所撰写的剧本，就要比一个普通策划所撰写的要更吸引人、更富有情趣；同样是写一个模块，一个编程高手在60行代码中所达到的效率，有时要比一个普通程序员100行代码的效率高上几倍；同样是检测运行缺陷，一个经验丰富的测试员在同样的时间里所能够检测出来BUG是初入门者远远不能相比的。

曾经参与过软件开发的人都知道，搭建一个软件的基本框架、实现一些基本功能并不困难，而要建立一个能够让用户感到方便和亲切的界面、让那些功能实现在用户的轻松愉快感觉中却非常难。

游戏更是如此。一个好游戏不单单是指其拥有众多的游戏模式，更是要求其中每一个模式都具有充分的游戏性、能够吸引玩家持续地进行下去。

以上的这些，都要牵涉到隐性成本的问题，软件的价格有很大一部分是这种成本的体现。

国外软件公司为高级策划、高级程序员等KEY MAN所支付的薪金是相当高的，其作用是希望能够保留这些人才，使得公司所开发的软件能够达到用户的要求。史克威尔如果没有了板口博信，“最终幻想”最终就真的要成为“幻想”了。

放弃利润就是自戕

软件行业所期盼的高利润也是驱动软件公司发展的原动力。没有利润的诱惑，软件商便没有兴趣继续开发并改进原有的产品。难以想象，如果WINDOWS系统仅够微软



温饱的话，比尔盖茨还会有多少兴趣去开发如今耳熟能详的WIN98、WIN2000。

国内软件商现在所采取的低价策略，形式上具有很大的蒙骗性，而后果更会严重影响到国产软件的正常发展，实在是一种无异于自戕的行为。

这种低价竞争的做法确立了一个不正常的价格体系，并强制后来者为占领这个市场而屈服在这个价格体系之下。当人们都接受了38元的价格标准以后，软件商很难再提高软件的售价，这等于掐断了今后持续发展的唯一通道。

在当今社会，在盗版与正版并存的今天，影响软件销售的主要是产品质量而并非是价格。软件的销量与价格的关系并不是呈一种简单的反比，正版游戏价格的下跌不一定会造成销量的同比上升，对软件商来说，这也就意味著无法回收成本的可能性将增大。

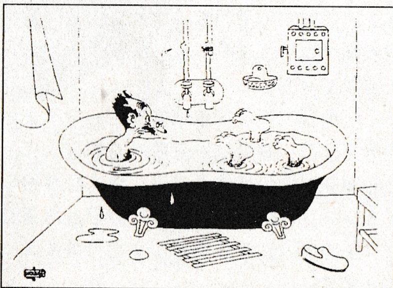
举例而言：某公司投资30万元开发一个国产软件，其单价是98元人民币，并以这个价格在全国销售了5000份。软件商按6.5折批发，总共销售收入是31万8千5百元。扣除广

告费和必要的税金，收入和支出基本持平，也就是说既没有亏也没有赚。如果在这个基础上每多卖出一份，软件商可以盈利 63.7 元。

宁可亏本也要摊低成本

在低价倾销的市场竞争下，软件商不得不将单价降低到 38 元。同样还是以 65 扣批发，这样软件商就要保证能够销售出 1 万 3 千份才能够保本。在软件质量没有改变的情况下，开发商的期望销售量增加了 2.5 倍，销售风险对开发商来说是增加而不是降低了。如果开发商无法保证 2.5 倍的销量增加，那么这个软件的亏本已经成为定局。

＊小提示：不要以为 1 万 3 千份是一个很容易达到的数字，国内卖得最好的软件是育碧代理的生化危机，这个在日本销售超过 150 万份的大作，在国内拆成几个版本之后才勉强卖到 15 万。生化危机的单价是 38 元，一般这个定价的国产游戏能够卖到 2 万份就是上上大吉了。国产软件的开发成本一般在 20～30 万左右。



↑那到底是谁的脚？是强盗的，还是自己的？连自己都糊涂。

就算开发商可以达到保本的 1 万 3 千份，之后每多卖一份软件也只能获得 24.7 元的利润，不到原来的一半。

正因为无法确保降价能够使销量达到一定的水平，开发商就只能保证在预计销量不会增长的情况下收回成本。也就是说，单价降到 38 元以后，开发商的期望销售量仍维持 5000 份不变，这样就必须把成本从原来的 31 万 8 千 5 百元降到现在的 12 万 3 千 5 百元。软件开发的显性成本由于大多是固定的（比如说一定配置的电脑设备等），所以很难削减。在这种情况下，开发商能够大幅度削减的就只有隐性成本：比如聘用普通程序员以代替高级开发人员、以初级测试员代替资深测试员并减少检测时间……等等。

降低成本也降低了质量

前面已经说过隐性成本与产品质量是直接关联的，这样做的直接后果就是在降低成本的同时降低了国产软件的质量。反过来，质量的低劣又进一步影响到了正版软件的销量，其结果是甚至达不到 5000 份的保本线，公司面临崩溃。

现今的国内软件开发商已经没有多少能力挽留那些出色的策划和程序员了。在国内畸形的低价竞争面前，他们只能眼睁睁地看着这些人才进一步地流向外国公司。现在国内有很多软件公司宁愿做代理而不愿做开发，其原因也正是考虑到开发原创游戏的成本巨大并且无法回收。

＊小提示：代理也不是好啃的骨头，国外公司索取的代理费一般都很高，按照每片 X 美元计费的方法是常见的，而且通常还要规定最低销售量——尤其是象 DIABLOII 这种超级大作。奥美无法做到同时发售的原因，可能也是因为一期版权金过高的缘故。

低价竞争对国产软件未来发展的破坏是相当巨大的。



定价比率

为低价竞争推波助澜的鼓吹者中，除了身不由己的软件商之外，还有一批“理论家”。而这些人采用最多的理论就是“比例定律”。

正版软件的合理价格

支持这种理论的人认为：软件的定价应当与国民平均月收入成一定比例，而这个比例是全世界通行的近似标准。比如说，美国国民的平均月收入是 1000 美元，美国人能够接受的软件合理平均单价是 50 美元，则两者之间的比率是 1/ 20。按照这个比率，中国人的月收入是平均 300 元人民币，那么 15 元的单价才是国产软件的合理定价。

这种理论实在是一种谬误，谬误得甚至连辩驳都显得可笑。

如果这种推论成立的话，那么在国民平均收入不足 10 美元的某些非洲国家，正版软件的售价要卖 50 美分才算是“合理”的？这岂不是天方夜谭？

“比例定律”的炮制者有意无意地忽略了两点：互成比例的两个基本要素与国民购买力。

互成比例的要素必需相互关联，而月收入与软件定价之间是没有联系的。软件定价是商品价值的体现，而月收入是国民购买力的体现。这两者的比例只能说明国民对软件购买力的大小，而不能作为制定软件价格的标准。

相关运行成本

那么哪两个基本要素之间的比率可以作为参照的标准呢？作为软件来说，它的定价与相关运行成本进行比较后产生的比率应当是保持不变的，正确的比率应当由此产生。

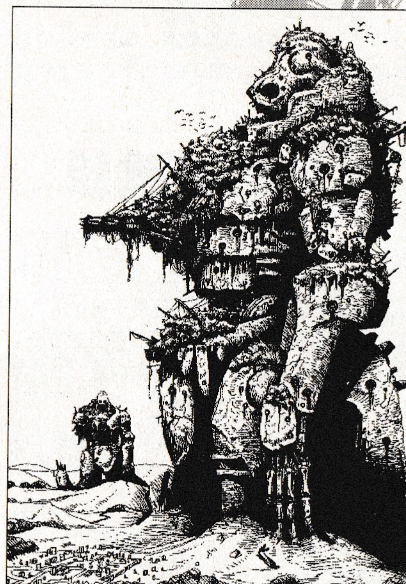
所谓相关运行成本，指的就是运行该软件所需要的最低配置。举例而言，某游戏所需的最低电脑配置是 PII400、VOODOO3 显卡、16M 显存、64M 内存，这个由这些配置构成的电脑所需要的价格就是该软件的相关运行成本。

在美国，组装这样一台主机的价格是大约 850 美元，软件单价与它的比率是 1/17。我们把这个比率引入中国来看看：国内相同配置的主机售价大约是 6700 元人民币，按照这个比率，该软件在中国的合理售价应当是 394 元，而不是“比例定律”专家们所宣称的 15 元。

差了整整 25 倍，很有趣吧？

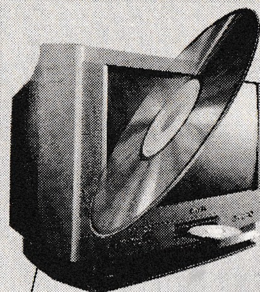
相关运行成本比率的合理性在于，它客观地表示出了商品应有的价格而没有受到国民购买力的干扰。而事实上，国民购买力是不应该也不可能干扰商品本身价值的。

比如那台售价 6700 元的组装电脑，你能够



音像市场的最新一幕

你在今年六月份，索尼中国音乐，星工场等十二家国内最有影响的唱片公司在北京联合召开记者招待会，对国内音乐市场泛滥成灾的盗版现象提出严重抗议。要求政府有关部门引起注意，加大打击力度。因为唱片公司已经没有生存的空间。他们说，最近日本的一名歌星的 CD 唱片共发行 31700 万片。一个中国歌手的唱片能发行 170 万片，17 万片吗？值得注意的是，这十



因为中国国民平均月收入只有300元人民币，而要求它降价到268元出售吗？显然是不可能的。月收入300元的个人在正常情况下只是不会去购买这个电脑，而不是要求电脑降价。

奇怪的是，人们可以接受电器产品的价格，却无法接受软件的合理定价。这实在是对智慧价值的一种亵渎。

在以上的分析过程中，细心的人们可能已经发现了一个问题，那就是合理的软件价格实际上已经大幅度地背离了中国人的普遍购买力。这样，普通用户选择盗版也就成了天经地义，是无可指责的。

那么开发商就应当反思，自己的定位是否出了问题？正版软件到底应该面对怎样的一个消费群体？



战略重组

现在看来，软件开发商始终把自己放在了一个嗷嗷待哺、并且表现得孤立无助的受害者的位置上。但是这种自我定位并不能对正版软件的销售起到半点有益的作用，相反却助长了开发商对政策和来自社会帮助的依靠，从而使其更无力立身于现实的社会之中。

这里并不是说法律和政策的援助是不必要的。相反的，相关的法律和政策是保护正版软件的最有力的武器。但是，法规的制订有其特殊的滞后性。法律并不总能对出现的所有侵权情况做出及时的保护，也不可能将盗版铲除得一干二净。

盗版将与正版长期并存

在我国现行的社会环境下，希望盗版被一阵狂风彻底吹走是不切实际的梦想，盗版和正版软件必然在相当长的一段时间内并存，正版软件商必须学会这种环境下的生存。

盗版因其存在的合理性而存在着，那么，正版也要找到一个合理的理由才能继续存在。而这个合理的理由还不能对中国软件工业的未来发展产生阻碍，所以，低价倾销应当首先被划出合理理由中。

看看促使盗版普及的流通渠道，正版软件商就应该明白些什么了。

正版软件的销售不应当集中在正规商厦的高级柜台中，软件只有登上了遍布全市大街小巷的小卖店的零售货架才能算做成功。而要做到这一点，就必须保证小卖店主的经济利益不受到侵犯，在不增加店主成本支出的情况下提供货源。这样，代销就是唯一有效和可行的方法。

与普通概念相反的，代销不可使用在那些已经有相当知名度的小卖店中。这些店子经营盗版已经有了一定的基础，同时也从其中获得了巨额的收益（有的甚至开始从事批发业务），是不会对正版再有任何垂青的。正版商提供代销的对象，应当是那些刚刚开业或打算开业、货源匮乏并正受到盗版批发商残酷剥削的店主。正版商不但应当容许盗版与正版并存的现状、不对这些店主销售盗版软件加以严格的限制，而且还要提供一些盗版批发商所无法提供的服务，如免费更换不合格产品，随时跟踪产品销售情况并及时主动的对存货加以盘点和补充等。

小卖店永远是层出不穷的，正版软件商每多掌握一家，也就获得了多一份的生存权利。

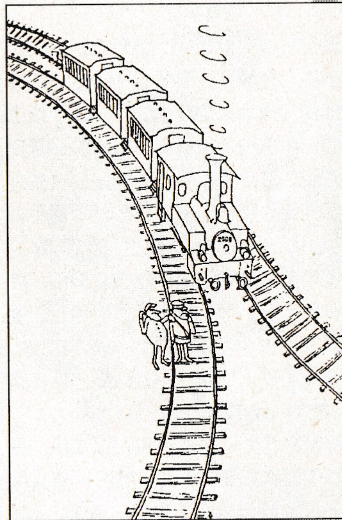
由于中国小卖店的特殊性，代销策略要求正版软件商对小卖店有着强有力的监控措施，以保证在发现异常情况之后能够全身而退。虽然开发商为此要花费更多的人力和物力，但对于生存权的争夺应当永远是被放在第一位的。

针对小卖店的策略是为了理顺销售渠道，而对消费者层次的重新定位则是开拓市场的必然措施。

正版软件的销售策略

正版软件必须保持较高的售价，这本身就将其与廉价的盗版软件市场划分开了。当然如果继续保持与国外完全一致的售价，在目前的国情下也并不现实，按照60％理论，中国合理的高单价应保持在国外相同软件售价的2/3弱（比如单价45美元的游戏在中国卖到180元左右）。

销售对象方面，软件开发商不应当继续梦想普通收入的消费者能够成为正版软件的购买者，而应当去大力发展那些有相当收入的白领或准白领成为正版软件的消费者。事实上，这些近年来才在中国各大城市出现的高收入群体，比例不但有越来越大的趋势，而且也成为城市消费最有力的推动者。



←都是唱片业，不过是上游下游的关系，怎么跑到两股道上去了。想也想不通。

如果正版软件开发商在销售策略方面把握正确的话，是很容易在这个群体中树立自己的威望的。开发商所应当做到的，是要把购买正版软件变成购买名牌时装那样的一种身份的象征、或者是如同水印贴纸、手机美容那样的时尚流行。这个消费群体的特点决定了其对身份和时尚的无尽地追求，其市场潜力不可低估。

然而，销售渠道也好，市场定位也好，最关键的仍然是产品的质量。一个劣质商品包装得再好，也只能是金玉其外败絮其中。



←笑也没有用，盗定了！

二家公司在招待会上公开点名指责北京一家著名的音像市场，认为它批发销售的音乐光盘没有一盘是正版的。在国内公开指责这种正规的，经有关管理部门批准的音像市场还不多见，这反映唱片公司已经忍无可忍。消息见报后，立即引起该音像市场的反击，他们称，该音像市场批发的音像制品都是有正规手续的，都是从各地音像正规渠道进货的。该市场负责人表示对这种不符合实际的指责，不惜诉诸法律。随后，这十二家唱片公司表示，他们证据在手，不惜奉陪到底。一时双方火药味极浓，一场诉讼大战即将开始。



→太级推手你哪玩得过大陆人，盗定了！

正当大家等着看一场好戏时，不料「只见楼梯响，不见人下来」，突然没有了下文。双方都不说话了，象什么也不曾发生过一样。在广大读者看来是有些蹊跷，但在内行人看来，这个结果便很自然。本来就是唇齿关系嘛，何必闹的双方都下不来台，再加上人情、关系、领导协调，一定是大事化小，小事化了的。

说来我们对双方是怎样平息了怒气并不感。这个案子使我们感兴趣的是：第一，盗版的主体到底是谁。音像批发市场被打了板子大喊冤枉，可以想象，打板子者是唱片公司，大部分还都是合资的唱片公司，他们既无权，又要依靠批发市场，怎么会

促销手段

质量并不是简单意义上好玩的游戏。作为正版来说，必须要给购买者一个合适的理由来体现其选择正版的正确性。而这个理由就是所谓正版的附加价值。如果单单只是提供一张光碟，那么正版与盗版除了包装盒外确实毫无差别。但是如果我们在这个盒子中多放一些小东西，情况也许就会完全不同。

玩家对享受游戏的渴求是多方位的，除了游戏本身之外，游戏相关产品也是他们所热衷追求的。由于我国软件销售的特殊性，玩家对游戏相关产品还没有形成一个完整的概念，这个市场至今仍是一片空白。

能够填补这个空白的只有正版游戏。在正版游戏中附赠精美的卡片、铜牌甚至鼠标垫、T恤等已是国外屡试不爽的促销手段。中国的正版软件商们在引进这个概念的时候，不应当继续机械地照搬“限定版”的概念，而应当把它运用到普通正版软件的销售活动中。事实上，在国内极其低廉的人力成本下，一件汗衫和几张卡片并不会增加多少成本，然而它给玩家带来的感觉却完全不同：它让玩家感到自己受到了尊重，而这是最能体现正版软件魅力的。

销售的是服务

对玩家的尊重还在于完善的售后服务。对于现在的中国正版软件开发商来说，重开发销售轻售后服务已经成为了习惯。哪怕是一些目前在中国最有影响的软件出版商，其售后服务也时常令玩家感到愤怒。

当用户购买了你的软件之后，他就成为了你的财源宝藏。为了保证这个宝藏的取之不尽，耐心细致的服务是相当重要的。

这里所说的服务，不单单是指坐在办公室里等着用户打电话来，解决一些安装问题。好的服务是提供在玩家提出要求之前的。从安装手册的编辑、到用户过关的辅导，从对玩家购买商品的感谢、到对用户纪念日的关心，服务应当在小处和细节之处体现。

现实生活中有一些活生生的例子可以用来反映服务的重要。一个豪华五星级酒店的餐饮消费往往是平民餐厅中的几倍甚至十几倍，但是就会有那么多人愿意多花这几倍甚至十几倍的价钱来酒店消费。

他们所购买的，就是平民餐厅中所无法提供的服务：一种做为人所渴望的被尊重的感觉和希望得到满足的虚荣心。

正版软件的战略也应当如此。

畸形的分拆发售法

其实，从策略的角度来看，正版软件在销售上仍有许多技巧可以运用。比如分拆销售和发售廉价演示版就是打平成本的一个好办法。

上海育碧能够把正版的“生化危机”在大陆销售出16万份，除了定价之外，将AB盘分拆销售是成功的关键。有人曾在网上表示对这种方法的难以理解，但是在这个原本已经畸形的大陆市场中，有时就必须通过同样畸形的销售方法来获得成功。



←升龙拳是花架子，盗定了！

随便乱发脾气，被告方的音像批发市场是批发销售单位，既不制作唱片，又不生产唱片，盗版的当然不是它。它的问题在于进货渠道，是盗版商还是音像公司？是盗版商则属于销售非法出版物。如果是音像公司，则……说不清。音像批发市场从正规音像公司进货，它是说得清的。所以批发市场才声言不怕打官司。说不清的恐怕是音像公司。版号可能有。有版权吗？这些有版号可不等于有版权。可能使盗版问题变得复杂了。噢，盗版问题不止于盗版商，有

这是勿庸质疑的。

发售廉价演示版是从分拆销售中演化而来的一种方式。当游戏开发到一定程度之后，可以制作一个具有30%完成度的演示游戏，通过向玩家征询意见的方式，以相当低廉的价格进行销售。由于演示版没有开发成本（该成本属于游戏所有成本的一部分），所以定价也可以有相当的自由度。盗版商对单价只有4、5元的演示游戏没有多少兴趣，玩家却不然。这个价格他们完全可以接受，而如果游戏本身具有相当的质量和期待度，玩家对演示版也会有浓厚的兴趣。这样，开发商一方面通过演示版回收了部分开发资金，另一方面也可以搜集玩家的意见对开发中的游戏进行改进；而玩家了解了游戏之后，也会对正式版本产生更大的期盼和兴趣。套用一句俗话来说，是“双赢”的结果。

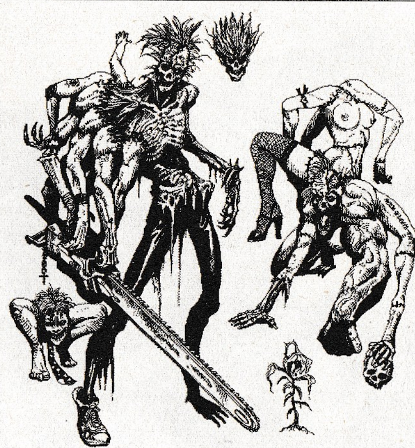


任重道远

其实，这里虽然所探讨的是电脑软件盗版，其所涉及的范畴却远远不止电脑软件这一项。

在我们国家，盗版在我们身边普遍存在着：当你看书的时候，你或许看的正是盗版；当你听歌的时候，你或许正听着盗版。盗版确实因其较高的性价比而受到许多人的欢迎，这是躲避不了的事实，但却并不是无法改变的。

天下之人的熙熙攘攘，都是为利而来、因



利而往。在高额的利润诱惑下，无论是制作商还是销售商，都无法拒绝来自盗版的诱惑。而正版与盗版之争这个永恒的主题，也将在相当的一段时间内长久地存在下去。

作为推行正版的我们来说，承认盗版固然是一种勇气，同时也是改变正版生存的一种方式。但这种承认不应该是永恒的。

日本对版权的概念是从小学甚至幼儿园就开始的。这种从小就根深蒂固在每一个人脑海中的东西，已经成为了他们的基本道德规范，并将极大地影响他们的一生。

那我们呢？这世上应该还有比好成绩更重要的东西吧？

正版的事业，任重而道远。



↑无可奈何？这就对了！

些音像公司可能是半合法的盗版商啊。

第二：十二家唱片公司联合出手。(人多力量大嘛」)又是有头有脸的单位，又是记者招待会，又是要诉诸官司，可以说是下了很大决心的，可以说是来势汹汹吧！(结果呢？无功而返。我们不禁自问，都是这样这打盗版有希望吗？十二家联合尚且如此，一个单位，一个人能动得了嘛！这网有多大，水有多深，真是没人拎得清。

据说：软件业正版只占中国市场的5%，就是说20张光碟里只有一张是真的。5%是什么概念？地、富、反、坏，右极少数分子，属于专识对象，正版软件被消失在盗版的汪洋大海中了。

前导游戏拓荒路

编者按：

前导公司曾是中国国内最大、实力最强、最有影响的游戏软件公司。从1995年成立到98“打烊”，前后只有3年，可谓其兴也忽焉，其亡也倏焉。前导的衰亡无疑是对中国游戏业最沉重的打击，它是一个活的样本，提供了宝贵的值得我们长久讨论经验和教训。

两年过去了，陆续见到几篇文章，除对前导的倒闭表示一声惋惜的叹息外，许多失业被迫流离他乡的员工对他们的前老总边晓春仍旧保持着令外人不解的敬意。因为商场上从来是以成败论英雄的。因为这些员工本身就是前导倒闭的受害者，我想这其中除了对失败者的有礼貌的尊敬外，除了员工对自己从事过的事业的怀旧留恋外，更多的是对边总人品和事业心的敬意。

两年过去了，最失望的最有深度反思的应该是边晓春。他亲眼看着前导的舰队出海，亲眼看着它在商海中衰亡。做为舵手和掌门人，许多经验和教训是非亲历者所能体验和理解的。

《游戏批评》创刊之际，因为它秉承的宗旨，因为至今前导余波未平，还引起一些人的注目，有人甚至想“打捞”它。自然便想请边晓春写一篇连载回忆文章《前导沉浮录》。题目是编辑们起的，它的商业价值很明显，也属于“打捞”的一部分吧。边总提出：前导的人还都在，许多事情还未过去，涉及到方方面面，许多事情还需要慢慢反思。如果写前导，可否以“事”，即以前导从开发的游戏为轴心，谈谈成功和教训，对中国游戏业将来发展也更有价值。于是文章的题目改为大家见到的“前导游戏拓荒路”。对照两个题目，大家可以看出文章出发点的立意都不相同。对于《游戏批评》而言，少了商业抄作的机会，销量会下降吧〔笑〕？对中国游戏业而言，还是少一些浮燥，多一点求实。少一分抄作，多一点实在好。权衡利弊吾从周。

因此“前导游戏拓荒路”没有秘闻、没有花边、没有抄作。请读者带着平和的心态翻开中国游戏业的一页。

边晓春是中国少数不但吃过猪肉，还看见过猪跑的人。看他在过去的几年怎样赶着猪跑。

文/边晓春

第一篇：前前导时期

1998年8月，前导公司解散了自己的开发团队。这是国内最大的游戏软件制作队伍，当时约50人。这个队伍，从1992年在先锋公司开始，经历过无数艰辛，创造过些许辉煌，就这样散去了。像云，像风，像流星，像晨钟。

往事已矣。两年过去了。《游戏批评》杂志的创办者，当年的同事，要我为此写些东西。我无法推辞。

不是为叙旧，而是为未来。

1. 先锋公司，8位机游戏

1991年春。我在北方工业大学任教，刚刚完成一个"七五"科技攻关项目，正在犹豫，是否出国继续我的一项理论研究。此时，林钢，先锋集团公司副总裁，找到我，介绍了公司实力和发展宏图，希望我加盟。其中，吸引我的项目之一，就是游戏软件。

当时，8位游戏机已经普及，估计总装机量已经超过1000万台，远高于计算机的装机量。软件需求旺盛。但国内无产品可供，市场潜力巨大。



建立8位游戏机的软件开发队伍，需要针对该硬件系统的软件开发平台。但当时，不要说技术资料，就连指令系统都不清楚。先锋公司就委托我们研制软件开发平台。主持研制工作的，就是兰瑞兴老师。

第一个工作是确认8位游戏机的指令系统。我们推测是6502指令集。反汇编的结果，果然不错！第二个工作是确认若干专用芯片的功能。难度很大，需要相当丰富的硬件经验。好一个兰老师，几乎是手到擒来！第三个工作是研究系统的工作机理，即，怎样写软件指挥由专用芯片组成的硬件系统的工作。背景图形是怎样生成的？前景动画是怎样动作的？基本上只有字符处理功能的8位处理器是如何处理图形的？音乐、音效的发生机理又是怎样的？在几乎没有任何技术资料的条件下，兰老师硬是完成了这个艰巨的任务。

点评1：什么是天才？这就是天才！在游戏制作这个高技术行业，每一次重大进步，都需要突破至少一项技术壁垒。这种突破，往往不是靠堆积时间和人力能够实现的，而是要靠灵感、靠天才。作为领导者或管理者，就要发现这种能够在关键时刻实现关键一击的人才，且在适当的时机把适当的课题摆在他们面前。

1992年年初，我加盟先锋公司，任计算机部总经理。我的主要工作是负责若干开发项目。我们给兰老师配了两名助手：王立群和张立波，开始了开发系统的研制。后来，王立群作为这套开发平台软件系统的主要作者之一，做出了重要贡献。她在1994年移居海外。张立波则成为开发部门的主要管理者，现任前导公司总经理。

有了开发系统之后，第一批软件制作人员陆续于92年夏季到位。兰老师随后也加盟先锋公司。经过一段时间培训，大家很快掌握了开发平台的使用和6502编程技巧，都在跃跃欲试，想做游戏节目了！

问题也就随之而来了：怎样设计游戏？由谁设计？如果设置游戏设计师，他与程序员谁说了算？为此讨论过好几次。结论是：比照影视制作的体制，实行"导演负责制"，即以游戏设计师为主推进游戏制作。

在92年下半年，有三个制作小组。办公室设在海淀区金沟河路的一个住宅小区中。

一个小组做《推箱子》，按照当时PC机的同名游戏的思路，自行设计布局和规则。丘居平担任游戏设计（后来他曾任前导公司的门市经理），张纳新担任程序设计（后来她继续制作教育节目，95年离开前导公司）。这个节目，游戏设计和程序设计的分工很清楚，双方配合得也很好。所以节目的质量不错。虽然后来未能单独销售，但或许可以算做我国在8位游戏机平台上的第一个独立制作的游戏软件产品了。

另一个小组做《警察抓小偷》。孙继红（现任《电子游戏软件》杂志发行部负责人）担任游戏设计，张保成担任程序设计。这个游戏的规则、画面、动作都是自行设计的，但拖期比较严重，后来也没有形成产品。主要的问题是，不知道怎样规范游戏设计的文档。双方经常是口头交流，各环节衔接不够严密，经常是顾此失彼。

第三个小组做《花式象棋》。孙继红和丘居平担任游戏设计，霍建平（后来成为学习机软件的独立制作人）担任程序设计。这个游戏的本意是改变象棋规则，如："马走田、象走日"，制作比较简单，完成也比较顺利，但未能生产销售。

我们的第一批节目制作就这样失败了。

点评2：其实，失败是正常的。游戏节目的制作符合"木桶理论"。规则、造型、动画、音乐、程序，任何一个方面的低水准都会把整个节目的综合水准拉下来。更不要说都是低水准了。一个成熟的游戏制作队伍，需要至少一年时间的培养。这已经是游戏业界的规律。

我们当时也认识到了自己的差距。于是，停止了自行开发游戏节目，转而尝试翻译国外的成熟作品，且开始制作8位游戏机平台上的学习节目。



这时，整个项目组随先锋公司的北京软件开发中心一起迁到了设在北京计算机一厂的办公室。我的职务也变为开发中心主任。学习节目的制作就不在这里展开叙述了。后来，这支队伍在兰老师和杨薇的领导下，制作了大量学习机软件，开发成功若干新技术，成为国内学习机领域的重要的开发力量。而且，这支队伍基本上没有受前导公司失利的影响，组建的"北京时代前导软件有限公司"仍然活力四射。

部署翻译国外作品，主要是基于市场方面的考虑：既能以优秀节目开拓国内市场，又能以此为跳板进入国际市场。从开发方面看，则可以通过翻译国外作品学习人家的制作技术。当时，我们对国外8位游戏机市场的规则并不清楚，曾经向主宰该市场的国外公司发函寻求合作，但并未得到回应。我们只能自行制作翻译作品，用制作实力来说话了。

首先要选择翻译的对象。我们根据当时的排行榜，选择了若干经典作品。由于动作类

游戏不需要翻译，所以我们选择作品主要考虑 RPG、SLG 和 AVG 等游戏类型。

接下来就是技术问题。在得不到原作品的技术资料的情况下，只能靠自己摸索。我们的技术长处再次发挥了作用，很快就找到了解决方案且顺利实现。软件开发中心的其他部门也给予了一些支持，记得当时需要一种 12×11 点阵的汉字字库，不可能在外面买到。我们正好有一个开发汉字字库的项目组，不到两个小时就把数千个汉字点阵自动生成出来了。

当然，还有文字翻译问题。最突出的感觉是：不能直译，要忠实于原作、但又不能拘泥于原作。记得有一个中国古典题材的作品，如果直译，必定使很多中国人感觉不对。我们就索性抛开原作，直接按照中国人熟知的语言风格决定译文，有些甚至照搬了古典小说原著中的对话。

这批完成于 1993 年的作品可以算是国内第一批游戏翻译作品了。

当时参加翻译作品制作的技术人员有：张中强（后来加入裕兴公司，成为技术骨干）、吕善（自学成才的下岗女工，后来成为作品最多的主力程序员之一）、廖春涛、吴进平，设计/翻译人员有：金增辉（后来在前导公司担任《水浒传之聚义篇》的游戏主设计，现任北京中文之星软件公司的游戏设计师）、江萍女士。

在管理上，当时的分工是：兰老师和王立群领导技术组，张立波领导制作组。技术组一直状态良好。在制作组中，开发过程中的进度控制、质量控制也逐步走入正轨。

点评 3：这批翻译作品在制作上是成功的，而且成功率相当高。这说明，这支队伍在技术上和开发管理上已经比较成熟了。通过翻译作品锻炼技术队伍的目的达到了。

翻译作品在制作上的成功，并不能保证作为产品在市场上的成功。就在我们满怀信心地向这些作品的原作厂商发函，希望能获得翻译产品的销售许可时，却收到了众口一词的答复：原作厂商也无法授权；必须由某行业巨头授权；因为他们拥有 8 位游戏卡的若干专利，任何产品都要向他们支付专利费、且必须由他们生产、销售。而我们与该行业巨头的多次联络均"泥牛入海无消息"。

国内的所有此类游戏卡都有严重的知识产权问题。我们不可能委托他们正规地生产销售。

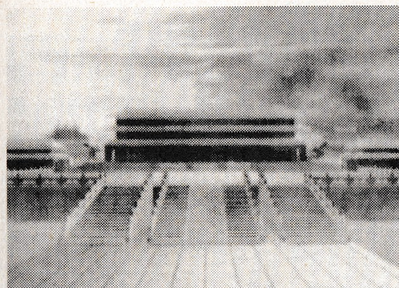
我们绝望了。一年多以来的努力全部付诸东流。

点评 4：我们至少犯了两个致命的错误。一是，没有事先掌握国际市场的"游戏规则"，天真地认为：只要有好产品、再加上中国的大市场，海外厂商一定会与我们合作。二是，没有调查清楚国内市场的真实状况，将"客户需求"简单地等同于"市场需求"。总之，还是"先产品、后市场"，计划经济时代的思维逻辑。

点评 5：现在看来，当时还是有一点机会的。如果能在 8 位游戏软件市场尚未收缩时，积极寻求为海外公司加工软件，获得在国际市场的立足点，或许还能有一线生机。

1993 年的另一件大事，是我们的 8 位游戏机/学习机开发系统，卖给了当时最大的学习机生产商小霸王公司。此后，这套系统成为后来红极一时的学习机市场的主要的技术支撑。应该说，这是先锋公司，特别是以兰老师为首的技术团队，对中国学习机市场的重大贡献。





到了 1994 年，先锋公司的高层发生了重大变化，使得我们的软件开发中心难以生存。在我们的办公室迁到教育行政学院以后不久，我就到福建去做一个大型网络项目，挣些"活命钱"。在那几个月里，员工开始人心浮动，流失了若干骨干人员。

当时，我们在检讨自己时，认为战线太长是最大的失误。于是我们就停掉了汉字字库项目、激光打印机项目，分拆出网络项目，集中力量，以游戏软件/学习软件为核心，开始寻求投资商。

幸运的是，很快就与美国 IDG 公司的风险投资一拍即合，北京前导软件有限公司在 1995 年初诞生。能够有幸成为中国第一批使用美国风险投资的软件公司，靠的还是我们的实力和这个比较完整的团队。另外，IDG 还看上了我们当时支持的游戏杂志《电子游戏软件》。

大家都很高兴，终于有机会继续我们的事业了。这次，我们首先要做的事情，就是加强自己在游戏机/学习机软件市场的营销能力。

然而不幸的是，前导公司刚刚开始，市场定位就错了。

2. 前导公司早期，PC 机游戏，《官渡》

3. 前导公司中期，《赤壁》

4. 前导公司中期，《水浒传之聚义篇》

5. 前导公司后期，《大闹天宫》

6. 前导公司后期，《红楼梦》、《格萨尔王》

7. 结语

下面是当年写在前导公司宣传文件夹上的一段话，以此作为本文的结语。

前导人的理念

计算机是新的信息媒体，软件是新的文化形式。前导公司不仅是软件产品公司，更是文化产品公司。我们走到一起，是为了把最好的计算机文化产品送进千千万万个家庭。

计算机交互艺术刚刚萌芽，远未进入成熟期。制作属于中华民族的划时代的正剧、悲剧，是前导人的梦。

让计算机真正成为孩子们的良师、生活中的益友，是前导人的责任。

诚信乃商业之本。前导人会永远真诚地面对客户、面对商业伙伴，维护良好的信誉和公众形象。

尊重每一位员工。人才永远是前导公司最可宝贵的财富。

天下无难事。敢做且能做好前人没有做过的事，是前导人的骄傲。

With new ideas, On a new medium, For a new culture.
新媒体，新理念，新文化。

WayAhead，时代的前导！

（待续）

塑造绚丽与幻想 史克威尔的游戏世界

各位读者大家好，『游戏批评』的第一辑将为诸位介绍游戏业界的白金级厂商史克威尔(SQUARE)。大概有许多玩龄较短的玩家都是通过PS才认识史克威尔的吧。可是你知道史克威尔是何时诞生的吗？史克威尔又有哪些知名游戏呢？

SQUARE 的发展历程

恐怕许多玩家还不知道，SQUARE 的前身只是一家名为"电友社有限股份公司"的电器会社的下属部门。而他们的第一部作品"深邃的迷宫"（ディープダンジョン）诞生时还没有SQUARE 这个名字。同时期，未成型的 SQUARE 也曾移植过 GAME ARTS 所开发的 PC 游戏"国王骑士"(1986 年 9 月 19 发售)和"水晶之龙"(1986 年 12 月 15 发售)。

SQUARE 真正意义上的第一部作品是"深邃的迷宫"，游戏内容类似"辟邪除妖"，属于 3D 迷宫式的 RPG，但是该作品在当时并未受到玩家的关注。SQUARE 真正树立品牌的时间应该是在 87 年 12 月 18 日"最终幻想"发售后。

87 年正是"勇者斗恶龙"大行其道的时代。当时几乎所有玩家都认为只有"勇者斗恶龙"才是正统的 RPG，最初的"最终幻想"仍然无法与 DQ 相提并论（"最终幻想Ⅰ"的销量是 57 万片，而"勇者斗恶龙 2"已经达到了二百四十万片的惊人成绩）。

后来直到 1988 年 SQUARE 发售了"最终幻想Ⅱ"与"半熟英雄"等作品之后才真正崭露头角。同期，"SAGA"、"圣剑"等一批名作也陆续诞生了，SQUARE 的精品形象也逐步确立。而后，随着 SFC 的发售、普及，SQUARE 又在超级任天堂上推出"前线任务"、"超时空之钥"等大量名作。一时间，史克威尔也成了热门游戏的代名词。

SQUARE 公司概要

本社所在地：东京都目黑区
代表人：武市智行
会社设立时间：1986 年 9 月 4 日
资本额：44 亿 9700 万日元
营业额：342 亿日元(1999/3 期)
职员：686 名
职员平均年龄：30.3 岁
曾经开发对应机种：FC、GB、SFC
目前开发对应机种：PS、PS2、WS、PC
自社销量最高的游戏："最终幻想 8"
主要作品："最终幻想"系列、"SA · GA"系列、"圣剑传说"系列等

SQUARE 的公司沿革

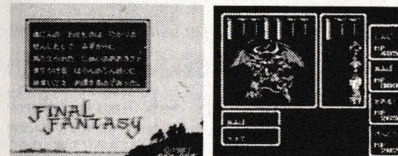
1986/9	这时 SQUARE 以家用游戏软件的开发及贩卖为目的，正式成立株式会社 SQUARE（也就是 SQUARE 股份有限公司）。之前只是电友社股份有限公司的一个部门。
1986/12	电友社将软件制作部门让给 SQUARE。
1988/3	以国际化及开发北美市场为目的，在北美华盛顿成立现地法人 SQUARE SOFT，INC.（设立资金五十万美金）。
1989/2	于大阪府吹田市设立大阪开发部。
1993/1	为了强化开发体制，并购株式会社ソリッド(SORIDO)，使其成为 100％子公司。
1994/8	为了强化开发功能及事业国际化，在美国加州成立现地法人 SQUARE LA，INC.（资本金额 5 百万美金）。
1995/2	以国际网络软件等贩卖为目的，成立 100％出资的子公司 DigiCube。
1995/10	将 SQUARE LA，INC 更名为 SQUARE USA，INC.。
1996/5	以创造"次世代的创意网络"为目的，在美国夏威夷成立 SQUARE USA，INC Honolulu Studio。
1996/11	为了加强电影制作的管理、配给、宣传等目的，在美国加州成立 100％出资的现地法人 SQUARE PICTURES，INC.（资本额十万美元）。
1998/12	为了确保欧洲市场及强化贩卖活动，在英国伦敦设立 SQUARE EUROPE，INC.（资本额一百万英镑）。
1997/7	SQUARE 成立四个 100％出资的子公司，并将各营业权分散至这些子公司。

SQUARE 历代名作回顾

全系列销量超过 2000 万份的白金级 RPG"最终幻想"

最终幻想 Ⅰ

由坂口博信领衔开发的"最终幻想"一代发售于 1987 年 12 月 18 日。初代"最终幻想"采用了横向卷轴的俯瞰式战斗系统，而且角色在战斗时会有攻击动作。此外，摆脱密码记录的电池储存设定也是当时的一大创举。但是这款因世界观严密而显得系统性十足的 RPG 还不能算是领导潮流的主流派游戏。



最终幻想 Ⅱ

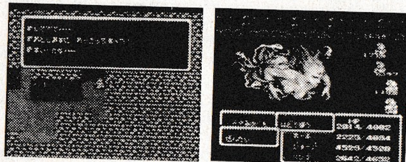
一代发售后一年，"最终幻想Ⅱ"于 88 年 12 月 17 日发售。本作中熟练度的设定令其倍受瞩目，一度被人们视为 RPG 定论的"数字化成长系统"被"模拟化成长系统"所取代。刀剑的攻击力完全由熟练度决定，而 HP 和 MP 的高低也是取决于遭遇攻击的次数（相应的出现了自己人打自己人练功的有趣现象）。不过也正式因为这种创新的系统才让本作的销售量超过了八十万片。顺便一提，在这一代中 FF 系列的不变主角陆行鸟也首次登场。





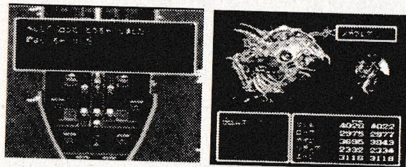
最终幻想Ⅲ

三代的最大特色就是转职系统。随着职业的变化，角色能使用的技巧和能力也就大幅提升。此外，即时战斗设定也为后来的FF开了先河。由于人物能力不同，我方的攻击速度和怪物的速度会产生先后的分别，如果己方速度比敌人快，就可以在敌方行动前进行多次的攻击。这个也成为了以后许多RPG的战斗要素。三代的推出使FF的风格逐步确立。"最终幻想Ⅲ"于1990年4月27日发售，销量首次突破百万。



最终幻想Ⅳ

"最终幻想Ⅳ"作为SQUARE最初对应SFC的软件，同时也是SFC上最初的传统RPG，Ⅳ在制作伊始就赢得了很高的评价。首先是由于发色数大增而令画面质量的飞跃。其次，利用SFC的放缩、回旋机能创造出的全新表现方式在当初也颇具影响。从大空洞突入地底时的临场感和魔导船接近月球时的画面都充分表现了这一点。而召唤兽也于这一代大幅增加。Ⅳ代销量为150万片，发售于1991年7月19日。



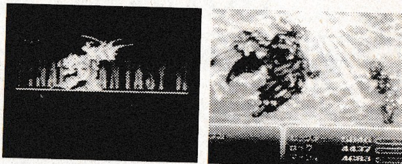
最终幻想Ⅴ

"最终幻想Ⅴ"是令全日本为之震惊的作品。FF成为实际上的NO.1就是始于此作吧！游戏开头所播放的动画令当时的玩家们叹为观止。转职的种类增加，以水晶为整个故事的主轴都是这款游戏的特色之一。此外，这一代游戏令人最喜欢的地方就是游戏中人物的表情动作和对白。生动的表情和动作，给人非常刻的印象，这一款游戏发售于1992年12月6日，销售量245万。



最终幻想Ⅵ

最终幻想的创新，也是FF系列当前的完成形态，RPG游戏中加入了动作指令要素，将科幻世界和魔法世界结合巧妙的结合在了一起。大量的精致画面以及紧凑的剧情，又将FF推上了新的高峰。本作与系列前作拥有截然不同的世界观。首先，之前一直作为FF象征的水晶退场了，而世界也由前代的魔法大地换成了高度发达的机械文明同一些仅存的魔法力量并存的中性世界。君主制的帝国与骑士团也都存在。"最终幻想Ⅵ"发售于1994年4月2日，销量突破250万。



最终幻想Ⅶ

将CG和电影手法容入其中的"最终幻想Ⅶ"于1997年1月31日发售。从这Ⅶ代开始，精美的渲染CG将游戏推入了另一个境界。由Ⅵ进化而来的魔石系统是贯穿游戏的主导，角色装备魔石后就会有相应的能力出现，从初代创立的"每位角色的固有能力"概念不符存在，取而代之的是以魔石为中心的多方向自由培育系统。游戏中没有国家的概念，而是以被神罗公司的垄断统治和星球的能源——"魔晃"物质为故事背景。魔晃是蕴藏精神能源的超级能量，而包括星球在内的各种自然物质也有生命，因此由魔晃浓缩而成的魔石就拥有了操纵自然的力量，即魔法。

游戏发售后数月，又有附加资料盘的国际版推出，两版本在全世界的总销量超过600万份。



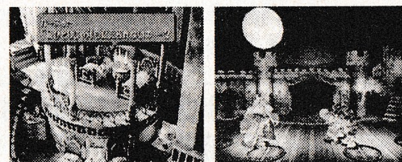
最终幻想Ⅷ

与Ⅶ代的魔石类似，Ⅷ代的唤兽培育系统是贯穿整个游戏的设定。魔法、道具、卡片均可以通过G·F能力进行转化，而特殊物品又与特殊G·F相关，甚至PDA也要与物品、卡片、G·F相互关联。在CG制作方面，8代较7代有了质的飞跃，无论是细腻程度还是镜头切替都几近完美。此外亚洲歌后王菲为本作演唱的主题歌也为故事情节的烘托起到了画龙点睛的作用。总之这是强调视觉效果和气氛烘托的异端作品，同时也是FF系列销量最大的一部。"FF8"售于1999年2月11日，在日本的销量为363万片。



最终幻想Ⅸ

被史克威尔定义为回归原点的作品，不仅世界观由近未来的科幻世界回到了骑士与剑的魔法世界，角色也由8头身高回到了Q版造型。与8代相比，召唤兽的设定被削弱了，取而代之的是武器特技的修得和武器的合成。当然高品质的CG效果和贯穿整个游戏卡片系统也得到了继承。本作发售于2000年7月7日，首发周销量已达200万。



由FF派生出的另一杰作——"SA·GA"

相信SAGA系列一定是许多玩家心目中最出色的多角色RPG。该系列的最大特色就是自由度极高，玩家可以从初期的多位主角中任选一位展开游戏，最终达成不同的结局。当然，游戏中的世界都是一样的，所以玩家在游戏中会遇到其他主角，甚至使之成为同伴。因此，游戏的灵活性很高，能够吸引玩家反复游戏。再来就是所谓的战斗阵形，不同的战斗阵形会产生不同的攻击力设定以及合体技，丰富角色特技设定也是另许多RPG迷为之着迷的原因之一。而在超任和经后的"沙加"系列中，敌人会随着主角的级别自动提升自己的能力，因此如果掉以轻心的话，主角很可能会葬身于杂兵手中。到目前为止"沙加"已经发售了七款游戏，也是SQUARE的招牌名作之一。

"SAGA"系列发售年表

SA·GA 魔界塔士/1989.12.15/GB
SA·GA2 秘宝传说/1990.12.14GB
SA·GA3 时空的霸者/不详/GB
浪漫沙加/1992.01.28/SFC
浪漫沙加 2/1993.12.10/SFC
浪漫沙加 3/1995.11.11/SFC
沙加·开拓者/1997.7.11/PS
沙加·开拓者 2/1999.4.1/PS





以机体组装为核心系统的近未来 SLG——"前线任务"

"前线任务"是 SQUARE 进入 SLG 领域后极为成功的一款游戏。该系列的最大特色就是自由地组合机体的任何一部分,驾驶员的能力并不代表攻防的程度,而是根据掌握武器的熟练度和机甲的质量决定机体的能力。



基本上,"前线任务"都属于地图作战型 SLG,只有 PS 版的"外传"比较特别,算得上即时战斗的 SLG。游戏中敌我是同时行动的,所以怎样分配小队、选择进攻路线也就成了取胜的关键。

在"前线"系列中最令人遗憾就是在 PS 上推出的二代。本来玩家对于续作的期待度很高,但是二代的战斗画面过于拖延,读盘时间较长,遭到了许多玩家的微词。而后推出三代改善了战斗拖拉的缺点,还增加了分歧路线的选择,给予了游戏更高的自由度。但是在 PS 中后期,SLG 已由超任时代的巅峰期逐步消沉,因此 PS 版"前线任务"的销量也受到了一定的影响。

"前线任务"系列发售年表
前线任务/1995.2.24/SFC
前线任务·枪之危机/不详/SFC
前线任务 2/1997.9.25/PS
前线任务外传/1997.12.18/PS
前线任务 3/1999.9.2/PS

表现时空转换的冒险活剧——"超时空之钥"

最早的"超时空之钥"是由"勇者斗恶龙"的制作人堀井雄二和"最终幻想"的坂口博信及当红漫画家鸟山明三人携手开发的 RPG 超大作。由于以时空的变换为题材,所以故事的自由度极高,再加上不固定的战斗阵形,以及"连携技"等特色,令其在当时广受欢迎,也因为如此,SQUARE 在 99 年推出了 PS 版的续作。"穿越时空"具备独特的战斗系统,玩家能够以轻重不同的攻击去消耗一定的数值,从而获得重击的机会。而魔法则属于阶梯式,可以于战斗中一直积蓄魔法值然后到某一个程度施展出来。



"超时空之钥"系列发售年表
超时空之钥/1995.3.11/SFC
超时空之钥/1999.11.2/PS
穿越时空/1999.11.18/PS

世界观迥异的 AVG——放浪冒险谭

这是 SQUARE 又一款代表作品,发售于 2000 年 2 月 10 日。独特的战斗系统、魔法设定、连续攻击以及属性配备和谜题设定都是游戏与众不同的特色。此外,完全电影化的镜头切换也为该作赢得了极高的评价。





超人气的幻想派动作 RPG—"圣剑传说"

相信喜欢动作 RPG 的玩家都对"圣剑传说"系列不陌生吧!最初的圣剑是以"最终幻想外传"的身份在 GB 上登场的,由于玩家反响不俗,所以后来 SQUARE 就在超任上发售了二代。从此也就确立了"圣剑"系列的最大特色——多主角系统。由于可以二人一起游戏,因此 SFC 版的"圣剑 3"博得了极好的口碑。



而系统变化最大的当属 PS 版"圣剑传说·玛娜传奇"。该游戏的宏观地图为棋盘式,玩家要得到不同的道具,摆放在地图上后才能前往新的区域。当然,同伴的不同,剧情的进展也会有些许差别,甚至某些地方是必须在特殊角色成为伙伴时才能进入的。为此,这款游戏也就成了"圣剑传说"系列中自由度最高的一作。

"圣剑"系列发售年表
圣剑传说/1991.6.28/GB
圣剑传说 2/1993.8.6/SFC
圣剑传说 3/1995.9.30/SFC
圣剑传说·玛娜传奇/1999.7.15/PS

充满童趣的轻松游戏——"陆行鸟"系列

自从陆行鸟在"最终幻想中"大受欢迎后,就出现了以陆行鸟为主题的游戏。而第一款就是"陆行鸟之不思议的迷宫",本作是史克威尔同 CHUNSOFT 的中村携手开发的作品,基本流程类似"风来西林"系列。由于游戏中的角色可爱,因此大受女性玩家和低龄玩家的青睐。

以剧情深奥闻名的 RPG——"异度装甲"

本作发售于 1998 年 12 月 11 日,是一款科幻 RPG。这款游戏的过场画面是由动画及 CG 混合而成的,而最令人着迷的地方就是游戏情节设定,感人的剧情变化令许多玩家至今无法忘怀。

科幻背景的异色 RPG——"寄生前夜"

"寄生前夜"给人的最深印象应该就是精美的渲染动画吧,而这些动画都是由夏威夷的分公司所制作的。另外"寄生前夜"初代的剧本改写自濑名秀明的同名科幻小说。游戏中武器的组装是作品的核心系统。

"PE"系列发售年表
寄生前夜/1998.3.29/PS
寄生前夜 2/1999.12.16/PS

迷宫中的 3D 格斗游戏——"行星格斗"

"行星格斗"系列总共推出了两代,而这两代都是以 PS 为平台制作的。该系列的最大特色是格斗式的迷宫 RPG,玩家要选择自己喜欢的人物进行游戏,在迷宫中一边战斗一边收集道具。虽然推出时间较早,但画面细腻,动作流畅,3D 角色的实体感也很强。其后派生出了有"FF7"角色加盟的"神佑擂台"。

"行星格斗"系列发售年表
行星格斗/1996.8.2/PS
行星格斗 2/1997.4.25/PS



心的迷惘 情的纠葛 爱的命运

FINAL FANTASY IX

小说攻略



对幻想说爱



fianl fantasy IX

也许
爱是一种幻想
所以
无论世代变迁
还是天非地变
人类总是对自己的信念
持有美好的向往
感谢创世的造物主
让我们即使在最危难的时刻
都在心中对她还有持久的期盼
那就是——最终幻想！！！





主人公奇丹登场，他所在的唐塔拉斯剧团（实则是盗贼团）决定借演出之名，去劫持亚力克山多利亚王国的嘉内特公主。

幻想的世代永远不会终结。飞空艇与青空之间回响的不仅仅是瞬息过眼的风，同时奏起了透明的欢歌。大地的奔腾，暴风雨的感生，还有，欢笑失意逐流而去，只留下淡淡影痕的有情众生。

仿佛世界总在黑暗中出现一样，主人公奇丹提着一盏灯走入舱室，虽然看不见什么，但做了多年空贼的感觉告诉他，一定有其他人在这里。点亮灯以后，同伴应声而来。

“你这家伙又来得晚了！老毛病怎么也改不了。”布兰库拍着奇丹的肩膀。

“但还不是已经来了吗。不过迟到一会儿，反正也来了。”

一边的希娜却抓住奇丹的衣领道：“不，还有人没到呢。”

“是谁？”

“我！”一只蓝色的龙头趾高气扬地出现在那里。“敢和我斗一斗吗？”

“不管你是谁，不管你想干什么，我们唐塔拉斯剧团永远不会退缩！”

一场战斗过后，那人的龙头面具碎落在地，却是盗贼团的巴克。

“小的们，最近很有进步嘛。好，试演到此为止，今天的会议开始，进里屋来。”

一堆模型像征着他们的目的地，在空中气流和发动机的声响之中，宣告了盗贼团行动计划的产生。巴克将手中的木偶一挥，划开了奇丹的命运之弧。

“我们的目标：亚力克山多利亚的公主！”

在剧团假戏真做中，奇丹“劫持”了嘉内特登上了飞空艇

霭云无序飘泊，群鸟飞上高空，眼中映满了大地万象的影痕，而它们如智者一般之者不言，言者不知。

飞空艇到达亚力克山多利亚城，俯瞰错落的建筑和熙攘的人群。广场上，黑魔导师比比在人流之中，偶而抬起头来，看见飞空艇的黑影倏忽经过。对于他而言，这就是世界在其双眼中打下的第一个意符：不安。

“哎哟！”

比比被一个鼠小弟撞倒，但那家伙却没有任何一句表示就匆匆跑去。还是一个好心的小女孩扶起了他，并由她口中得知，亚力克山多利亚城一片喜庆气氛是因为贵族又有活动了。

天真无邪的比比向上演戏剧的城堡走去，然而在入口……“小弟弟，最近拿假票的人很多，这实在不高明吧。回家吧，叔叔不怪你。”

“可是，我辛辛苦苦才拿到的票呀，就这样不让我看演出了！”

比比的一番纠缠使得老板只能给他三张卡片以作补偿，或许这和“小孩子哭时就要拿出糖果”的原理一样。

广场一派节日气氛，打听后才得知今年是亚力克山多利亚王国的公主嘉内特的 16 岁生日，而每年乘坐飞空艇前来演出的唐塔拉斯剧团也因此将剧目临时改为“和你一起在天空飞翔”。

因无票而显得无比苦闷的比比信步走到旁边的小巷中，但似乎转机总是藏在角落之中，又遇上了鼠小弟，竟然怂恿比比和他一块从房顶溜进去。一听要“高空冒险”，比比顿时紧张地涨红了脸。于是两双颤抖的脚履过重重房顶。

剧幕在雷鸣般的掌声和飞扬的烟火中缓缓升起，将要煽起节日的热情。布拉内女王丑陋的大嘴已经笑得合不拢。但华光丽彩之间，嘉内特公主的脸却是满怀忧郁。观众的目光都被光华四射的舞台吸引，高贵的包厢之中，公主的寂寞唯独斯丹那队长担心地注视着。

这是一出很“古典”的戏剧。很久以前，尤内利亚深深爱着马卡斯，但是走上了罗密欧朱丽叶前辈的老路。马卡斯无奈之下也只有与前来阻挠的莱阿王大打出手。巴克又被痛扁一顿，落荒而逃。奇丹正要乘胜追杀，布兰库半路杀出，两人又打斗一番后冲入了王宫。两名侍卫还没明白是怎么回事，便已吃了一顿闷棍大餐。

奇丹二人穿着侍卫的服装一路混上楼。风一般吹来一团白色，奇丹双眸中第一次映上那张美丽的脸，天性轻浮的他自然不肯放过和美女套近乎的机会，但那少女却似非常焦急，夺路而奔，将奇丹撞得原地旋转 1080°。他目眩身摇之际听见布兰库的叫声：啊，她就是嘉内特公主！

……“出大事了！出大事了！”样子同样可笑的左恩和索恩为突然的事变急得直跳脚，惊慌失措地向布拉内女王汇报。

“什么？她竟敢偷走我的**ペンダント**（耳环）！气死我了！来人！快把那个小丫头给抓回来！”女王的猩红大嘴吼叫着。

闻声而出的只有斯丹那队长，他立即召集“斯丹那队”全体精英，结果磨了半会儿，前来报到的只有两个人。斯丹那气得暴跳不已，只有自己到处去找。跑上一侧塔顶时，才发现公主在对面塔顶上，身后跟着紧追不舍的奇丹。

嘉内特站在台栏边缘，回过身来朝着追她的人一笑，就在这仿佛洞晓一切的自信微笑中，公主跃身跳了下去。奇丹和斯丹那惊鄂得想要喊叫，嘉内特却已抓住一条绳索，优美地在璀璨良夜中划开一道长弧。两人先后仿效这个动作，空中掠过三道影子。在他们脚下，是灿烂迷离的辉煌。

奇丹一路跟着嘉内特奔跑到了飞空艇舱内，嘉内特终于停下了脚步。

“你，难道真是嘉内特公主？”奇丹打量着这位公主。

“什么公主，丝毫没有作用的名号，我讨厌别人叫我公主，我本来叫达加玛。”

“我……”奇丹有些不知所措。

“还在等什么，快把我带走！我一定要离开这个地方，快点！”

奇丹犹豫道：“这与原来的计划不符了，你不知道吧，我们本来是准备诱拐你的。”

“好啊，那就请你把我诱拐了吧。”

“什么，公主你，你自己叫我来诱拐你？……我……我答应你的要求，而且我向你保证，一定会好好照顾你，不让你受到伤害。”

就这样，本来的诱拐者一下子变为了保护人。奇丹带着达加玛跳入了驾驶舱。斯丹那气急败坏地追到，不由分说地便展开了“公主夺还战”。但无奈对方人多势众，情急之下必杀技出手，剑光凌厉，闪电般打落布兰库的头盔，但没想到却因此打出一地虫子，斯丹那惊惶万状地逃跑。

“噢，原来那个家伙怕虫子。”

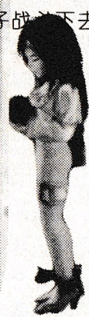
奇丹和公主继续奔逃，不想却跑上了正在演出的舞台，斯丹那也从另一个升降台到了演出现场。

“暂时休战好吗？再这样子战斗下去的话，会引起恐慌的。”

“那……”斯丹那擦了擦汗。“你要我怎么办。”

“我们一起把戏演下去，你来扮演王子。”

莱阿王继续劝说公主，要她嫁给一个傻傻的王子，公主执意不从。



马卡斯伺机拔剑刺向莱阿王，但没有料到，挡住剑锋的居然是公主的身躯……

马卡斯悔恨无限，痛苦地道："我再也看不见她的笑容，再也听不到她的声音……"(克劳德?!)然后便将剑刺入了自己腹中。剧场中顿时是一片天昏地暗的哭声，而哭得最凶的却是布拉内女王，她似乎已经忘记了女儿出逃一事。

这时，比比和鼠小弟正想散场回家，却被卫兵发现。两人逃上了舞台，士兵紧追不放，说他们没有票就得坐牢。比比无奈之下只有搬出看家本领——急动火炎魔法。

"哎呀，好烫呀!"比比无意间将火球射到了公主身上，外套立刻烧了起来，公主一跃将外套甩掉，于是立即"穿帮"。

"哼，反正已经乱套了，小子就来决一死战吧。"斯丹那狂叫着扑来，观众们以为是剧情继续，兴致勃勃地看着。一场大战过后，观众纷纷喝采，飞空艇就在这混乱与滑稽之中腾空而起。

布拉内女王到此时方才惊醒，用钢索将飞空艇勾住，甚至还搬出了她所谓的"秘密武器"——大炮。轰然一声，一只火焰怪横空出世。鏖战正酣的斯丹那没有顾及身后的危险。火球不断膨胀，终于在斯丹那回头的瞬间炸裂。飞船着火，女王狂笑，焰、雾、碎屑、残片……

一阵动荡过后，飞空艇终于还是逃了出去，飞向高空。浓云滚滚，脚下的城堡越来越小，人类的喧哗之声亦渐渐变得淡了，只是在飞翔。

布拉内女王撕碎扇子。

这只混合的团队，包括劫持者奇丹、被劫持的公主、卫队长斯丹那等人随着被损坏的飞空艇一同坠落到了一片茂盛而诡秘丛林。苏醒后的奇丹不见了公主和伙伴，摆在他和同伴面前的命运会如何进行呢?



飞空艇降落在一片丛林之中。公主被凶恶的植物带走，而在和植物的战斗中，比比和斯丹那都被其毒气喷中。布兰库将斯丹那"关押"起来，逼他喝下解毒药。奇丹走入比比的房间。希望他能用魔法帮助自己去救公主。走出了比比的房间，奇丹的脑中浮现出第一次遇见公主的情形，竟然发现，要救她的心是如此迫切，远远超过当初"诱拐"她的职责所在，对此，他无从解释。

找齐了人，一起到森林深处的水潭边。终于找到了公主。击败了植物怪，在返回的路上，又涌出许多小型的植物怪，紧追他们。奔跑途中，整座森林都疯狂了起来，藤蔓四处伸出，拼命地窜向他们。自然，对人的报复通常都是可怕的。

奇丹虽然借着身手敏捷，一次又一次地躲过藤蔓，但布兰库却被藤蔓缠住。奇丹大惊止步，不知如何是好，布兰库扔来一卷地图，让他们快走。奇丹踌躇一下，只能尽力跑出。转身之际，整座森林都在一片雾的漂染下石化。敲打这累累石壁，却只是沉默的回音。

离开魔幻森林，到了冰之洞窟，一路自然少不了奇丹和斯丹那的争吵。出了洞窟，雾已消散，晴空白云，明朗如新鲜牛奶。

"既然已经离开了王国，我就再也不是公主了，也不想再要嘉内特这个名字。"公主突然说道。"对了奇丹，请把你的刀给我看一下，它叫什么名字?"

"达加。"

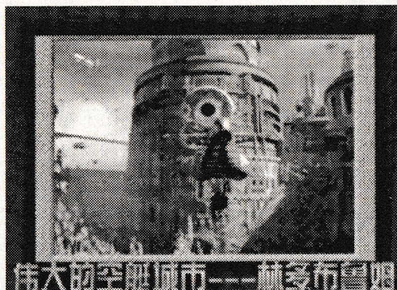
"好。以后我的名字就叫作达加。"

在边境之村达利，奇丹和斯丹那又在宿屋大吵一架，但边上的比比却已发出了轻轻的鼾声，两人便也停止了争吵。相互争斗的人，只有自己才能明白心中的疲倦。

休息过后，大家各自行动。达加在一片农田好奇地看着一位伯伯种地。身为公主，自然不会明白，这样的平民劳作和这样纯朴的生长。奇丹找到达加，让她先回宿屋，但随即发现比比居然失踪。在井边听到了陆行鸟的叫声，下去之后，发现这里竟然是一个秘密工场。似乎与亚力克山多利亚有关。此时两人听见了一阵哭声，发现比比被关在一个木箱中。

对着这个小家伙柔弱的样子，奇丹不由责备道："你怎么能这样。别人要带走你都不懂得反抗一下吗?"

"但是，我，我……"



"你应该拿出勇气来了，一直这样下去怎么行?"

"那，我就试一试吧。"

"真拿你没办法。"

他们发现了一座生产卵的机器，打开旁边的门跳出两只雾生怪物。收拾以后再往前行，竟然发现有许多和比比一样的量产型黑魔道士。惊愕的同时，比比对自身产生了怀疑。听见有人走近，他们躲在一边，却被从头顶落下的木箱罩住。

斯丹那在一处高地请求一个老人将他送到城里，但老人却置若罔闻。无奈的斯丹那来到空艇泊场，在一架飞空艇边上，他发现了一只奇异的木箱，居然自己会动。那是妖怪吗?斯丹那小心翼翼地接近，木箱一阵摇撼，一下便压倒了他。奇丹他们从木箱脱出，尚未喘过一口气来，又飞来一个带翼的魔道士，正和他们在冰之洞窟打倒的那个一样。

"别把我和那种劣制品相提并论，我是更优秀的黑之华尔滋 2 号。"

战斗过后，达加对母亲派遣这样的杀手异常震惊，斯丹那却不相信那是女王所为。一边的比比小声地问着自己是否也是木偶，刚才工场里的景象在他眼中留下至深印像。

奇丹安慰他道："那些家伙只不过是像比比，比比和他们绝对不会是一样的。我相信你，比比!"

飞空艇上，比比向那些黑魔道士问好，但他们只是忙着干活，没有回答。此时，自称比前两个更为完美的黑之华尔滋 3 号又飞来，一下打倒达加。比比正不知该如何是好时，那些黑魔道士全部赶来挡在他的身前。但在黑之华尔滋 3 号强力的魔法面前，他们真的如同木偶一般无力地被击倒，和船身碎片一起坠落。比比靠在船边看着自己的多个"影子"，世界给他的第 2 个意象：失落，竟是如此的残酷。在比比心中，有一片什么东西迅速地扩展开来。

"为什么要杀死自己的同伴?!"比比第一次如此大声地质问着敌人。

"同伴？我和那些低等的东西有着太大的区别，你真是笨蛋。"

众人愤怒地冲出，咬牙击倒了这个狂妄的家伙。而不相信自己会败的黑之华尔滋 3 号却已经暴走。他跳上飞行器，失控一般朝奇丹他们的飞空艇追来，并打出一道闪电。比比在甲板上一直呆望着同伴残留的帽子，竭尽全身力气用火焰魔法挡住闪电，自己却也因此而无力地倒下。

黑之华尔滋 3 号越发暴怒，拼命地追着。奇丹不顾斯丹那的反对，让达加全速穿过南大门。气流、急风、背后越来越迫进的呼啸。而前方，那道大门正渐渐地合拢。将要闭合时，他们幸运地穿出。身后的南大门连同黑之华尔滋 3 号一起爆炸。在火光和飘满高空的雾气之中，比比越发地迷惘了起来：

"难道他也是和我一样的吗?"

布尔梅西亚发生战争，奇丹坚持战争是众人的事，不让达加公主身处危险之中。但是，达加却用药迷到了奇丹一行，和斯丹那一起去劝阻母亲停止发动战争。

到达了林多布鲁姆境内，达加在大臣奥布尔塔的带领下去见西德大公。

“好久不见了，公主殿下，还好吗？”

“喂！你这只跳蚤不要靠近公主殿下！”斯丹那一拳将一个蹦跳着接近的东西打回去，但出人意料的是，这居然就是西德大公。原来几年前的一场变故使得大公变成了这种模样，而希尔塔大公妃也被绑走。

受到了丰盛的款待之后，奇丹到街上闲逛，在酒店里向漂亮的女招待献殷勤自然是少不了的。但这时却又遇见一个鸟人一般的女性，原来是三年未见的弗蕾娅。

“你的恋人有消息了吗？”

“……”弗蕾娅沉默不语，努力掩藏起脸上的表情。

奇丹到城中去找达加，却不知所踪。走到门口时，听到一阵动人的歌声。来到二层平台之上，歌声悠扬，随清风飘荡。一群白鸟簇拥在身边，起落之间达加回过头来，那样忧郁和茫然的眼神，使奇丹顿时呆住。相对无语，惟独白鸟盘旋，洒落了一地的宁馨。

寒暄之后，两人借助着望远镜眺望四周。越过阿普斯山脉，就是达加既想离开又忍不住挂念的亚力克山多利亚王国。森林中有一只孤独的陆行鸟，左方又有一个沼泽，不知住着什么样的生物。而一条大河静静流过大地，感受着朝升夕替，将星霜日夜的变迁都收容在一片金黄之中。

望着奇丹出神的样子，达加对经历产生了困惑。她问奇丹以前想用什么方法把她诱拐，奇丹回答是用**スリプル**草，达加便向他索要，以免自己有时睡不着。

“还是不要依靠药的比较好，要不然，我陪着你睡就是了。”这是性情使然，达加也没有在意。

“真是动听的歌呀，那是什么歌呢？”

“以前在悲伤的时候，哼着这首歌，不知不觉就会睡着。但现在我已不是一个人了，所以要坚强一点。”

“真是不可思议的歌，能再唱一遍给我听吗？”

婉婉歌声仿佛一直唱不尽零乱的人间。斯丹那看着身上的铠甲。一个老人说这副铠甲在布拉内女王发动战争时正好可以派上用场，而斯丹那不相信自己的女王陛下会变成一个武力独裁者。

比比在广场上散步，看见两个孩子正在玩木偶游戏，便驻足观望。在现实中他究竟是木偶还是尚未找到的真正自我呢？

飞空艇在空中悄然经过，弗蕾娅在楼顶观察着难以猜测的天空。“大气中带着嘈杂的气息，是要发生什么事情了吧。(一跃跳下)弗拉托雷大人一定也察觉到了。这个时候你在哪里呢？明明知道我是多么需要你，你却……”。而西德大公则讨论着新的飞空艇，测试着它的性能，期盼它能飞得更久。

狩猎祭就在这样的氛围中拉开序幕，奇丹在15分钟内尽情地斩杀猎物，取得优胜后大公授与奖金及猎人证书。但就在功德圆满之际，一名布尔梅西亚士兵却带伤赶来报告他们王国正受到布拉内女王的攻击，请求支援。奇丹自然自动请缨，达加也表示要一同前往，但受到了奇丹的阻拦。“那太危险了。你不知道战争是什么吗？人不断地在毫不知情的场合下死去，甚至自己也不知道会在什么时候失去生命。”达加的回答却异常坚定：“所以我能坐视许多的布尔梅西亚人在我面前死去吗？我一定要去，要说服我妈妈。”

奇丹坚持不让达加履险。一顿晚餐后，奇丹准备和其他的同伴出发，但却在饭桌上晕倒了。达加原来用奇丹给的**スリプル**草药倒了他们，无论如何她的决心都不会变的。

斯丹那对着一地昏睡的人感叹道：“自己虽然知道战争的悲惨，但还是接受了这样的命运。”达加望着深邃的远方说：“但是布尔梅西亚的希望正在亚力克山多利亚。这场战争将会把‘雾之大陆’的三个国家一起卷入。我不想看到人们大量死亡，所以必须去说服母亲。同时，作为亚力克山多利亚的公主，更不希望看到妈妈在这场战争中经受危险，虽然我做不来什么……”

“公主的心情，斯丹那一直是理解的。”

城堡屹立无声，与背后高耸的群峰，以永恒不变的沉默来表现自己对人世的冷静旁观。但每一次，烽烟却总是缠绕着它。

斯丹那背着大大的包袱，出现在南大门。斜阳将包袱的影子拉得很长，使人无法明白那里面会是什么。斯丹那混过了关口的盘查，还得到一张通行证，找到一个无人觑见的角落将包袱中的达加放了出来。两人看了路牌后便登上火车，一路行进。

“有公主的白魔法，旅行中大家都变得轻松了起来。现在虽然旅途艰险，但这样就能够找到属于自己的方向，我真的很佩服公主的判断力。”

“不要再叫我公主了好吗？”

“这怎么行呢？公主一直都是公主。”

“……奇丹才是真正有实力的人，我很佩服他。”

“那个家伙对公主如此无理，有机会我一定要找他分个高下。”愤愤不平的斯丹那显然没有分辨出达加话中另一番意味。

奇丹等人也行到布尔梅西亚，弗蕾娅见景生情，想起往日的情人弗拉托雷。为阻止新的战争爆发，奇丹同大陆最强的战士：女将军贝亚托利克斯展开战斗。

奇丹等人穿过基扎马尔克洞窟，一路皆是牺牲的布尔梅西亚士兵，阴雨绵绵，将大地染得一片灰蒙。

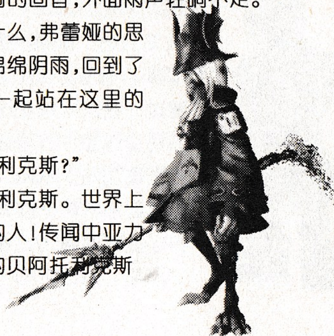
终于到了布尔梅西亚，面对曾经熟悉却又略显陌生的土地，弗蕾娅不由跪了下来。

“从这个国家出去已经五年了。多少次梦见这片土地呀。不，没有一个夜里不梦见这片土地！真怀念呀……我是这样的爱着这里，那么让我和我的龙骑士相见的时间会否到来呢？”

他们进入王都，所见是一片断瓦残垣，到处皆在的士兵尸体全是魔道士们的杰作。两个士兵见到比比，忍不住问他是否是黑魔道士的同伙，这次比比勇敢地站出来：“不！我们不杀人。我敢发誓我不会乱杀人的。”

前行途中，奇丹救下一对夫妇，抢在神像倒塌前将他们拉开。等奇丹等离去，那位妻子竟然在这个时候生下了孩子。生命的毁灭与创造，竟然来得如此自由随意，地上碎裂的神像，空洞的双眼中又会有什么感悟呢？

一行人冲到王宫门口，心急的弗蕾娅直接跳上了石像进入，奇丹借助着猴子般的本领也先于他人进入。宫殿内布拉内女王正与贝阿托利克斯女将军在商谈军机。语音在大厅内形成空洞的回音，外面雨声轻响不定。



不知为什么，弗蕾娅的思絮又穿过这绵绵阴雨，回到了和初恋情人一起站在这里的情形……

“贝亚托利克斯？”

“贝亚托利克斯。世界上还有比我强的人！传闻中亚力克山多利亚的贝阿托利克斯

是'雾之大陆'最强的。我一定要找到她。"

"弗拉托雷，你就这样把我扔下，一个人去旅行吗？"

"你的心情……我理解，弗蕾娅，现在布尔梅西亚王国确实开始处于平稳的状态中，……在有变故之前，我希望能周游世界，拜访到其他的勇者。"

"弗拉托雷……我对于一个人生活没有自信——"

"弗蕾娅。你一定不会有事的。相信自己……相信命运。我周游完世界后一定会回到布尔梅西亚！"

"这样的话让人不能轻易相信呀。"

"只是短暂分手，一定的。"

但是，弗拉托雷一直没有回到我的身边。传说他可能在哪里落难了，我一直不能相信，时时刻刻盼望着能再次投入他的怀抱……

若说上苍无情，此刻的雨不会比那个时候更为凄苦；若说上苍有情，那为什么冰凉的雨丝又会湮灭朝思暮想的身影呢？

这时，一个容姿华美的男子库杰进来了，声称要帮助布拉内女王完成霸业。而他们的下一个目标则是和外界断绝联系近百年的平静国家克雷拉——这个国家的人民身上，流着和布尔梅西亚人民同样的血脉。

奇丹与弗蕾娅忍无可忍，双双跳了下来，恰好和比比二人会合，迎战拥有最强名声的贝阿托利克斯。无奈双方实力相差太大，最终仍是奇丹他们被击败，根本无力阻止即将发生的一切。女王和贝阿托利克斯双双离去，库杰看了他们一眼也坐上银龙飞起。

淡淡的光自天降下，围绕着银色的龙和银色的长发，将那深藏无尽嘲弄的笑颜，衬托得无比神秘而美丽。但被光柱笼罩无力起身的奇丹等人，却深深感觉到在这样的美丽之中，又是多么的残酷……

达加在回国的途中遇到了曾经演过对手戏的盗贼团成员马卡斯。达加在决定帮助马卡斯解救被石化的哥哥，也是自己的救命恩人——布拉内后，仍旧坚持去劝说母亲，结果一行人均被达拉内女王囚禁。

火车疾驰不停，还有一段时间就要到了。斯丹那让达加再睡一会儿。车厢晃动的节奏合着公主宁静的神情，斯丹那无论如何都无法平静下来。

"希望回到王国后，公主和女王陛下能够和平相处。"

火车到站，斯丹那的思絮方被拉回到现实。去亚力克山多利亚的马车要过一会儿才能到达，两人便在酒店里休息。这时遇上了盗贼团的西娜和马卡斯两人。马卡斯不像平时那样总是脸有笑容，却是为了要救哥哥布拉库而发愁，上了马车，谈话之间了解到要解除魔幻森林的石化，惟有用托雷诺城的白金之针。正谈话间，车厢却停了下来，那个黑之华尔滋3号语无伦次地接近众人，不由分说和众人大战一场。取胜之后，公主脸上却没有丝毫的喜悦，慢慢地走着，看着自己地上的影子，许久之后，方自思索中解脱出来！

"斯丹那，我们帮助马卡斯他们后立刻赶回王城！"

"太好了，公主，那才是我们该去的地方。"看来斯丹那对盗贼团的人仍是心存芥蒂。

到达托雷诺，已是一片夜色，但在这里却是灯火辉煌，宛如富人的天堂。光亮不解外面世界的阴暗，就像热气不解寒温。但在光与暗的边缘，看不清的是总有什么在挣扎乞求着……

众人四散寻找线索。达加到拍卖场时，发现楼上有个奇异的人正在注视着她，但还未看清样子，那人便已走了。回到宿屋，见到了马卡斯，他叫公主坐船离开这里。达加从通道走向小船时，斯丹那从后追来。

"公主，不要和这些盗贼在一起了，我们还是尽快回亚力克山多利亚王国吧！"

"你胡说些什么。至少现在不行。"

"公主……"

河水在船身之下静静地划开波纹，斯丹那站在船头，看着水中的倒影，看看狭窄的洞壁上的影子，竟然全都是扭曲模糊的。

"我到底——是在做什么？和盗贼们在一起……不，一定要忍耐。斯丹那呀……守卫公主殿下直至送回亚力克山多利亚就是自己的任务……女王陛下的无道不会是真的吧……不不，不会是这样的！再怎么也无法理解女王陛下的想法……"

"……讨厌的奇丹。你一直把我当成孩子吗……"在船的另一头站着达加，水中的倒影也一样的凌乱。"不过在这里好像也找不到白金之针……是啊，为什么我会这样做呢？就为了帮助布拉库？还是期望着能对我自己产生帮助？不过，我，想着的却不是这些……"

船无声无息地到达了目的地，在合成屋遇见了达加的老师托托，他让众人先到左边塔上等着，应付过店主后便来到了塔上。

"你们来了。白金之针就在左边的箱子里。"

心急的马卡斯不等托托把话说完，就打开箱子取出了白金之针。斯丹那借机讽刺道："不愧是盗贼的习气，一点也没有礼貌。"

他们从古代通道乘坐巨大的虫车，到达了一处陌生的地方。达加从记忆中搜寻着此地的印象，片刻后高兴道："啊！我想起来了。小时候托托先生曾告诉过我，在亚力克山多利亚的地下有这样一个地方，原来就是这里！"

"哐哐"两声，身前身后竖起了两面铁栅栏，将三人困住。

"哈哈哈，抓住了，抓住了。"

"左恩！索恩！你们搞什么鬼！认不出公主殿下了，快放了我们！"斯丹那直叫。

"女王陛下下令活捉公主！"

"什么！"斯丹那和达加同时惊呆了。

在克雷拉王国的都城，奇丹等人参加了传说中盛大的"破岚仪式"。谁知，狂欢之际，保存百年的沙岚真的消失了……

而在亚力克山多利亚，女王命令巫师抽取达加体内的召唤兽。

雨，纷纭不停，仿佛努力地想要洗去些什么，奇丹他们心里却像铅一样重。

"我知道他们现在是去哪里……奇丹"弗蕾娅透过雨水望向远方。

四人又开始了行程，雨依旧连绵不绝，阵阵声声滴打着奇丹的心："达加，你去了哪里，达加……"

往西走到沙漠，肆虐的龙卷风舞起漫天黄沙。世界仿佛总要隔绝勇者迷茫的视线，然而无论是砂土，无论是风暴，该有过的挫折，该有过的恐惧都经历过了，这些不知退缩的人，只知向前。

一路击倒黄沙怪，逃过流沙，终于绕出了死亡迷宫，到达了克雷拉街。

比起途经的凶恶地形，这里一派和平的美丽景像显得有些不太真实．就好像一个虚幻的梦境，只愿没有被打破的时候。

到了王宫，树之神官和空之神官让他们先到宿屋休息，但随即便有一名士兵跑来报告：一个小孩受到了怪物的袭击。

他们立刻赶去，看到一个小孩正在红色怪物的掌中大叫。怪物见有人来，扔下了小孩。弗蕾娅一看，那原来是克雷拉王国的王子帕克。而所谓帕克，也正是那个带比比去偷看演出的鼠小弟。

"好了，赶快到大圣堂吧，国王陛下正在等着我们。"弗蕾娅催促众人。

"父亲吗？不！我不要见他！代我向他问好，再见！比比，你要多保重。"帕克说完一溜烟地跑了。比比追了过去。

到了大圣堂，告知国王有关亚力克山多利亚女王的行动，又谈到了王子。对于离开这里五年但仍然不愿见自己的儿子，国王的脸上刻满了自责。弗蕾娅走了进来，她告诉奇丹以后她将不再离开这里，因为她的职责是保卫克雷拉。

在月之女巫的竖琴声中，开始了"破岚仪式"。弗蕾娅加入到女巫群中，跳起了奇异的舞步。优美的旋律中，步步叩响的是人类世世代代对神的祈愿，期望着能完成自身的愿望。而每当这个时候，传说有神居住的苍穹却总是一片静寂，没有明显的答对。

舞韵流转，突然铮然一声，竖琴琴弦崩断。

"这是不吉之兆！"月之女巫讶然出声。

几个蓝色的光球冉冉升起，突破了笼罩这里的雾气，沙岚被驱散，现出克雷拉本身具有的明丽来。

"沙岚怎么消灭了，它不是很强大吗？"奇丹看着外面诧异地问道。

"是啊，我也说不上来了……"弗蕾娅陷入了沉思。

"这种事从我们移民到克雷拉后从来没有过，"大祭司一脸惊异。"从太古以来，我们一直依靠圣堂内这颗嵌在竖琴上的宝石来维持沙岚，以此来保护我们。"

"是不是有人将其破坏了？"布尔梅西亚王问道。

"但我却不这么认为，陛下。"

"但愿不是吧……"



在远方的亚力克山多利亚，马卡斯和斯丹那像鸟一般被关在高空的笼子里。而达加却正为母亲是否会听自己的话而担忧不已。一直很慈祥的母亲从什么时候起变成这样的呢？是不是去年嘉内特的生日时，那个高个子男人来了之后……

"女王陛下叫你去。"左恩和索恩两个家伙闯了进来。

达加不悦地说："你们不过是两个宫廷魔术师，有资格对我用'你'吗？"

"少罗嗦，快跟我们走！"

"适可而止吧！你们这两个蠢才！"达加微笑着说。

"什么，你说什么……？"左恩对公主竟然会说出这样的话而大感惊讶，印象中，达加一直是个柔善可欺的公主呀。

"总之，布拉内陛下叫你！"两人惟有大声叫嚷。

达加得胜般地微笑着到了布拉内女王跟前。

"母亲……"

"哦，是嘉内特呀，你到哪里去了？我为你担心得都寝食难安了。快走近来，让母亲看看你的脸。"

达加慢慢走上去，那张熟悉的脸渐渐放大。

"母亲，我有一件事想问您。"

"什么事？既然是我可爱的女儿问的，我什么都可以回答。"

"母亲要消灭布尔梅西亚的事是真的吗？"

"什么？问的就是这个？不对。我之所以想攻打布尔梅西亚国，是因为那些老鼠想要灭掉我们的国家。我可不想让这么美丽的亚力克山多利亚被消灭，所以先下手为强。"

"我能相信您的话吗？"

"为什么？为什么不相信？母亲的话当然应该相信了。"

达加盯着那张脸，看着欲念的光是怎样在上面变化着，终于伤心得低下了头。

"但我还是不相信！"

"是一个多美的故事呀！"

空气中似乎陡然混杂入妖异的气息，那个叫库杰的男子走了进来，靠近公主。

"我一直都期盼着能进入这样动人的戏剧。骑着白马而来的王子和美丽的公主之间产生悲恋的故事。为了长保这份美丽，公主进入安眠，沉睡百年，一直等待着王子来将她唤醒。"达加看着他走近，很想逃开，但身体却似被一种无形的绳索缚住，不能逃脱。

"来啊，我可爱的小鸟，请到我身边来。当我第一次见到你时，我就不由自主地陷入了爱河。那么现在，就和我一起到那幻想世界中去吧。"一团红色的光芒自库杰手中升起，围住达加的身躯，片刻便使她失去知觉。"就和我想像的一样，这张熟睡的脸是这样的美，如此打动我的心。"

"哼，这个狂妄的丫头！"在这一瞬间，布拉内女王脸上，连虚伪的温柔也不复存在，完全是一副凶狠之色。"左恩，索恩。把她身体里的召唤兽给我抽出来！"

昏迷的达加被置于祭台之上，左恩和索恩一左一右地念着咒文。

渐渐，一团光芒从公主身上游离开来，升到了半空之中。不知道这团异光会带来什么危险的气息，只是看来妖艳得不寻常……

历经千心万苦的弗蕾娅终于在最不恰当的时机遇到了朝思暮想的情人弗拉拖雷。然而时光的力量使弗拉拖雷淡漠了自己的感情。悲痛欲绝的弗蕾娅在祖国最危机的时刻抛弃了个人的感情，投入到卫国战斗的烈火之中。

克雷拉城。奇丹在一个亭子里找到了弗蕾娅，她正在望着四周，不知思索着什么。

"原来你在这里，弗蕾娅。"

"你认为沙岚消失的原因会是什么？"

"……对我说来嘛，有沙岚这样的东西存在就足够让我吃惊了，它为什么会消失，我哪里知道呢。"

"可能你还不知道，这五百年来，沙岚一直都没有消失过。我想这个异变应该是布拉内的杰作。"

"不过我认为，更有可能的是那个和布拉内在一起的神秘男子搞的鬼。"

"好了，光谈也是没用。我想还是下去寻找沙岚消失的原因吧。"

他们在入口会合，正走到城外大木桥上时，帕克却追了过来。

"你们快去看看吧，有很多黑魔道士正在袭击这里。"

他们闻言立刻赶回，却恰好见到花之魔女和水之魔女被追赶。收拾了那两个敌人后，却发现到处都有黑魔道士前来攻袭。奇丹他们且战且行，将村人护送到大圣堂门口。正要进入时，又被多个黑魔道士包围，苦战在所难免。

"邪恶的人们，到此为止吧。只要我手中的这把枪还没有折断，这片土地你们就休想抢走分毫！"

大圣堂顶上传来了明朗的语声，随即便是凌厉的枪风自上而来，顷刻便扫尽周围的黑魔道士。

"弗拉托雷！……又见到你了。"颤抖的语音里含着多少的情感。

"弗蕾娅，你还好吧。"对方的表情却是那么的冷静。

"在这里和你见面好像第一次相见一样。"弗蕾娅是一片热切的目光。"现在，你怎么样呢？"

"对不起，我一直想的就是如何找到贝阿托利克斯那个家伙。"

弗拉托雷冷冷地说。如寒风吹乱一地春雪，弗蕾娅的目光迅速冷却下去。

"你还记得弗蕾娅吗？还记得布尔梅西亚有个弗蕾娅吗？"

弗拉托雷转过身去。"对不起……"

弗蕾娅哑然！睁大着眼睛，说不出话来。

"你是弗蕾娅的初恋情人呀！再回想一下吧。喂，怎么不说话呀！"奇丹愤然走入。

"别说了，奇丹……"弗蕾娅已全然是一片泣音。

"为什么！你所苦苦追寻的不正是你的恋人吗？他可就在这里呀！"

这时布尔梅西亚王也走了进来："弗拉托雷呀！还能记得我吗？布尔梅西亚之王！"

弗拉托雷转过身来，脸上一片冷淡。"一切，都不记得……"

"这算什么！你想把所有的过去都忘记，然后一个人生活吗？你知道弗蕾娅是为何而来的吗？和我们布尔梅西亚人民有同样血统的克雷拉的危机已经到了眼前，你知道吗？"

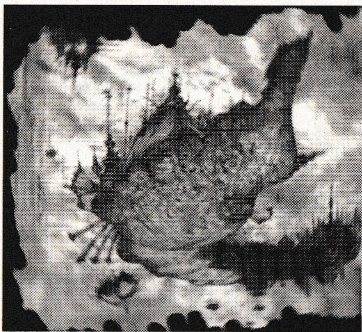
"这个……"

帕克在一边说道："弗拉托雷嘛，经常可以看见他在我们的世界上旅行。大概从那个时候起，谁都不会明白弗拉托雷的想法了。但是，布尔梅西亚被袭击之后，紧接着就会轮到克雷拉。在这里被人称呼为'龙骑士'而惟一没有死的，就只有弗拉托雷你呀！"

"龙骑士……不错，我是龙骑士……不过以后不会再想起这些……"

"弗拉托雷……"弗蕾娅叫道。

"那么，我就告辞了。"



无情的脚步声渐渐远去，一声，两声，仿佛敲打起一片潮湿的回音，将无助而绝望的弗蕾娅陷落。

"我，在你之后走出布尔梅西亚，一心想追寻你，远离国土，向着弗拉托雷的方向，越过多少条河，越过多少座山……弗拉托雷……你击倒无数强者的传闻越过一千条河……你击倒无数强者的传闻越过一千座山……就这样，我一直期盼着能和你见面。就这样，听到的最后一个传闻竟然会是你消失回忆？……我多少次在梦里头和他相会，他却就这样把我忘却？"

记忆中一直存在的雨飘忽了起来，渐渐浸湿了眼角，凉凉的，带着影子，带着曾有过的无数次呼唤，一起拖着冰凉的痕迹，将要流逝开去。"好了，在敌人面前没有休息的时间。"弗蕾娅忽然站起，脸上已然看不见泪痕，但那阴雨滴就的凉意却浸透到了旁人心中。"缺少了弗拉托雷先生确实可惜。不过，我还会坚守在这里。"

"对不起，弗蕾娅。"帕克低头道。"我想你们一定还会再次见面的。好了，我们该注意一下克雷拉了。"

"你的好意我心领了，但是过去的一切对我已经没用了。"

一声尖叫打破围绕着大家的忧伤，却是冷艳的贝阿托利克斯将军正用剑指着祭司。

"你们这样的人根本不配拥有这颗宝石，还是由我们的女王来代为保管吧！"

用剑一挑，宝石便闪耀着红光跳入她掌中，扬长而去。

"不要逃！站住！"奇丹等追出。

"逃？"女将军停下，如受污辱般冷声道："'逃'这个字是你能说的吗？在布尔梅西亚被我怎样的草切你们应该还没有忘记吧？"

奇丹："那时的事不必再提，我们面对的只是现在。"

弗蕾娅："我不允许你这样拿走宝石！"

言语太多总是无用，贝阿托利克斯冷然挥剑。战斗下来，奇丹他们仍然落败。贝阿托利克斯带着宝石利用传送术离开。奇丹咬牙站起，看见一个黑魔道士正用传送术离开，便奋不顾身地跳入到那光球中。弗蕾娅看准第二个黑魔道士，也跳入光球。比比走到另一个黑魔道士面前，朝他的同类点了点头，也用这个办法离开。惟独身躯肥大的希娜因为找不到合适自己的光球而着急地到处寻找着。

飞船之上，布拉内女王看着匍伏在脚下的大地，脸上露出了颇感兴趣的笑容。召唤兽在握，她怎么会不用这种强大的力量呢。

"出来吧，我的奥丁大神！去将克依拉街彻底毁灭！"

缓缓地，天空上出现了一个红色的巨洞，如万壑惊雷一般响彻轰鸣，黑色的马蹄践踏着众生的一切。奥丁威严地俯瞰一切，那是他的子民，那是他的羔羊。巨剑一挥，红光如此凄艳地击中了克依拉，在红色的旋涡中撕裂一切，绞碎一切，那是一种近乎辉煌的毁灭。面对受到制裁的人间，不怒自威的奥丁又退回到云中，天空迅即平静下来，波澜不惊地好像什么也没有发生。

红光依然笼罩着布拉内女王的脸，她是如此的兴奋，仿佛一地残阕就是她最大的收获一般。

布拉内女王决定处死达加。在危机的时刻，所有的伙伴都拼尽全力拯救达加。正义的力量将贝阿托利克斯感化，违背女王的意愿而用白魔法唤醒沉睡的受尽折磨的公主，并同斯丹那一起与宫廷魔术师展开了战斗。而奇丹则在众人的掩护之下，带着公主向城外逃去。

奇丹他们借着传送术到了飞船之上，看到有人前来先躲了起来。贝阿托利克斯在飞船上停步，克依拉如此轻易地被毁灭，使她黯然神伤，她的理想并不是这样。稍停片刻，她将宝石交给女王。布拉内又狂笑起来："太好了，还差一颗我就拥有全部的宝石了。你快去找最后一颗宝石吧。"

"是！"

"还有，现在公主对我来说已经没有什么用了，我要把她处死。"

"什么……"冰冷不带人性的语气使贝阿托利克斯感到惊愕，她没想到女王会说出这样的话。但她也没有表示出什么，只是默然退下。

但奇丹他们却大惊失色，立即从下面的传送器离开。

马卡斯，斯丹那，这两个以前彼此有敌意的人，因为现在的处境，因为救人心切，竟然合作了起来。调整平衡，使鸟笼晃动起来。最后在墙上撞出一个缺口，逃了出去。

"对不起，我要赶去救我的哥哥！"

"你这不讲义气的东西！喂！"

斯丹那大声叫嚷，但马卡斯这个"贼骨头"还是无比迅速的离开了这里。

"你怎么还在这里。公主要被处刑了，快去救她！"奇丹与斯丹那又汇合一处。

"什么！那还呆在这里干嘛？快走！"

难为斯丹那如此笨重的身躯竟然跑得如此飞快。时间紧迫，要在30分钟内救出公主，而身后仍不断有追兵紧跟。到了一处，"哐"的一声，一道铁门阻住追兵。

"怎么样，我毕竟还是挺够义气吧？再见了，我还是该去救哥哥。"上方马卡斯的身影一闪即没。

到了公主的卧室却不见公主的踪影。比比无意间在烛台处发现一个机关，打开了地下秘道。众人一直冲到底层，打倒了拦路的左恩和索恩，终于在一个圆形祭台上找到了仍然昏迷不醒的公主。

斯丹那看着公主恍若熟睡的容颜，喃喃自语道："真奇怪，我这么难受，为什么没有眼泪流下来呢。"

"心中的感情完全超过了爱和憎的界限！就不会流泪了……"奇丹一脸坚毅地说道。

奇丹抱起达加一直回到卧室，将她放在沙发上，让她多休息一会儿。

"这下子你们跑不掉了！"

左恩索恩带着女将军贝阿托利克斯，再次击倒了众人。

"果然，光凭你们的实力是不可能将我打败的。"

"等一下！"

虽然是在喘息，但奇丹的话音却无比地清晰，"的确，作为亚力克山多利亚的女将军来说，你确实很强，但是作为女将军的使命是什么，你自己清楚吗？"

"难道……"贝阿托利克斯疑惑地走近公主，仔细端详着。

"果然，女王陛下是真的想杀公主，现在公主昏迷不醒都是左恩和索恩所为。"

女将军终于冲破迷雾，醒悟了过来。她蹲下，使用圣白魔法为公主治疗，一圈红光围绕着公主。

左恩："我们施加的魔法是那么容易就能解开的吗？"

又是一圈红光围绕着公主。

索恩："再试几次也是没有用的。"

还是一圈红光围绕着公主，这一次她终于醒来，两个魔术师吃惊地后退了一步。

"公主，你没事吧？"

"头好痛。我……难道……"如同经历一场漫长的沉眠，公主一片茫然之色。

"达加！是我呀！奇丹！还记得吗？"

每个人都用饱含关心的话语呼唤着达加。

"是大家……"达加的目光从奇丹脸上依次转向同伴们，心中的温暖如同一块浮冰又游回了岸边。

"怎么这么吵啊？"摇着扇子的布拉内女王施施然走了进来。

"公主体内所有的召唤兽都抽出了吗？"

"抽出了！抽出了！"

"那好吧，将公主抓回去！"

"明白！明白！"

"请您把这道命令收回。"贝阿托利克斯走到女王面前，直视着她。

"哼哼，你知道背叛我的人会有怎样的下场吗？"

"女王陛下，我也有保护公主的使命！"贝阿托利克斯转头向大家说道："你们赶快离开，我守在这里。"



弗蕾娅听到这句话后走上来，望着自己恋人一直追寻的目标，努力看清楚她的一切，随后也坚定地点了一下头。



"我也守在这里，和你一起。奇丹你们快带公主走吧。"

"真是有趣，竟然有人敢和我作对。左恩！索恩！你们就在这里为我平息怒气吧。"一阵讶然之后，布拉内脸上又现出了狂傲之色。

"母亲……"达加的声音无限伤心。

布拉内没有朝女儿看一眼，头也不回地走了。

"你们保重！一定要坚强地活下来！"

奇丹和斯丹那带着公主从秘道离开，贝阿托利克斯和弗蕾娅两人迎战左恩和索恩唤出的怪物。

一路将要杀到底层，斯丹那却停住了脚步。

"斯丹那，你怎么了？快走吧！"

"奇丹，……你带公主先走吧，最好把她带到托托先生那里。经过了这么多事，她该过些安静的日子了。"

"斯丹那，你……"

"不要再多说什么了。守卫亚力克山多利亚是我的职责，贝阿托利克斯也是这样的。你们快走吧，我也上去挡着。"

"斯丹那！和我们一起走吧！"公主不想丢下这个忠实的部下。

"公主，请保重！奇丹，以前总和你吵架是我的不对，我走了。"

"斯丹那……"

"就这样。大家彼此加油！"

斯丹那微带笑意的目光在眼前一闪而过。是一种骄傲，更是一种不用言辞解说的惺惺相惜。

奇丹等人到了最底层，但同样是"嘭嘭"两声，被铁栅栏困住。

"又一次地落入了我们的陷阱了吧，哈哈。"左恩索恩，两人得意地出现。

"又一次地，要把你们击倒。"马卡斯和他的哥哥布拉库更加得意地出现，自背后打倒左恩索恩，并将铁栅栏打开。

奇丹带着一份惊喜快速地冲出。他们上了虫车，但以前出现过的怪物又挡住了去路。打倒它后方才行得几步。怪物阴魂不散地又自身后追来。两只巨大的虫子一前一后地追赶着，周围的洞壁光一样地往身后飞逝。奇丹他们失控般地飞出了秘道。一片黑暗，又慢慢地侵袭向达加。

"母亲……"

而这时在王城内，布拉内认为左恩索恩没有用而睡之不理，新的手下瓦妮气势昂然地带着一个红发的斗士来到了这里。

"比比是一个失败了的制品，绝对不能让他落到其他国家手中。"

"是！一定办到！"瓦妮行过礼后退了出去。

"哈哈哈哈哈哈！！！！"渐趋血色的空中回响着布拉内女王的狂笑……



朦朦胧胧的，一些模糊的片段，悠然转动着，全都是陈黄的碎片。

"妈妈……"达加呼唤着母亲醒来，睡梦的痕迹在眼角挂下两条断断续续的长线。

final fantasy IX

嗜血成性的布拉内女王，又毁灭了林多布尔姆城。在去圣地的路上，回顾着不断发生的令人难以接受的不幸，伙伴们都思索着各自的人生意义，达加对奇丹讲述了自己的身世……

杰丹一行穿过森林，来到了林多布尔姆城，但来得太晚了！

无数的红光飞起来，像是一场惨烈的花雨降下，那是布拉内女王率领下的“红玫瑰团”。黑魔道士们纷纷发出火球，呼啸着划破空间，将城市上空龟裂成血红的网。随后，悲惨的呼叫和混乱的巨响托起了一个召唤兽。那是一张嘴，不少人为之奋斗一生的事物，居然是如此地丑陋，如此贪婪地吞噬着这座城的人们，挣扎的生命就此消失在口舌之间，陨灭得连一丝价值都没有。

闪烁的天空在达加眼中映得一片猩红，她呆望着毁灭在面前发生，无力地跪在了地上，仿佛周围的草也焚烧了起来，煎熬她的身躯。奇丹抱着已哭不出声的公主，虽然嘴上一直“没事的，没事的”在安慰，但眼中同样淤结了深色的色块，灼痛着眼珠。飞空艇上的布拉内女王，却在狰狞地狂笑……

战后的残烟，轻轻依托在破碎建筑的边缘，人们沉默地进行着修复工作，到处断壁残垣，惟有喷水池还留恋着往日的喧嚣。奥布尔塔将大家带到大公处，大公为自己没有能力保护这座美丽的城市而内疚不已，如果他没有变成跳蚤，就能用召唤兽来保卫人民了。大公怀疑屡屡在战争中出现的黑魔道士是那个武器商人库杰所造，但要到他那个魔法国度，必须要有飞空艇。

遵照大公的指示，在“**ク**族上沼”的密丛中找到了隐藏着的采掘场，再通过需要不断切换道路的地下通道，就找到了通向外侧大陆的入口。

这是一个没有“雾”的世界，辽阔的大地洁净地看不出有什么污染。

为了去圣地，到黑魔士村打听过情报后又回到孔迪雅·巴克，在那里的人们一片“**ラリホッ**”（近似于上帝保佑之意）声中找到了神主，获知只有一对爱神祝福的男女结为夫妻，方能去圣地参与“神之仪式”。达加爽快地同意“结为夫妻”，让奇丹貌似惊讶，心则狂喜。为了去圣地，连比比和奇那都双双接受了祝福。在比比和奇那恩爱地对望之时，奇丹向他的“新婚妻子”扑去……

前往圣地途中，遇见一个高挂在树枝上的小女孩，似乎是逃跑时过于匆忙所致，还有一个小小胖胖的可爱精灵，那不是莫古吗？“很好吃的样子。”奇那朝小女孩端详道。

“一点都不好吃！”

奇那冲进了一个地方，这里有许多莫古，都和那个小女孩很熟的样子，在她怀中居然还猫着一个。

“艾柯对奇丹有兴趣。”小女孩艾柯拉着奇丹。

“我也对艾柯有兴趣……”习惯使然，奇丹又向女孩笑嘻嘻的。

“奇丹是什么地方的人？奇丹有几岁了？奇丹是干什么的?奇丹要去哪里?”

“先不说这些……”

“奇丹喜欢吃什么？奇丹喜欢怎样的召唤兽？奇丹喜欢怎样的莫古？奇丹喜欢怎样的女孩?”

奇丹已经傻眼，奇丹已经崩溃，奇丹已经顾左右而言他，奇丹已经假借问候达加而伺机落荒而逃……

这时的比比，却独自想着在黑魔道士村里看到的墓园，想起死去的 288 号。“生或着死，真的是不很明白呀……人们从哪里来的，又要到哪里去……我从哪里来的？又要到，哪里，去……”

这时的达加也思虑万千：“召唤兽……母亲为了战争而利用它们，从我身边夺走。我在干什么？为什么只能站在这里无用的思考这些？……这样的风，这样的景色，心中却一直放不下的……又是什么?”

进晚餐时艾柯告诉大家，她的父母在她很小的时候就已经去世了，一直陪伴她的就是这些可爱的莫古。然后又告诉奇丹，召唤失败的召唤兽会落在伊法之树下。

一只莫古进来催促大家休息，原来不知不觉已过了半夜。天空深湛如洗，流辉柔和，将比比如纱般罩起。

“比比，怎么了？再不睡觉，明天的旅程就会很累了。”奇丹伸了个懒腰。

“虽然不愿意，不过头脑中老是会浮出那件事来，我也知道想得很多并不好。”

“是这样嘛，只要知道我是我，比比是比比不就足够了?没有人会勉强你的。”

“虽然我不愿么想，也不想为这些事困扰，不过如果一直那样的话……奇丹，我心里很害怕。”

“比比……不管我们背负着怎样的过去，面对怎样的未来，有怎样的烦恼，自己所能做的事都只有“行”或“不行”这两种选择。这样在烦恼面前就只会有两条路走了，对吗?”

“奇丹……”

“我想我会一直守护自己双手所能触摸到的地方。至于行不行，那是另外一回事了。”

比比抬起头来，汩汩流动的星光在眼里淌下世界的第三种意象：旷达。

“在满天星光下，心情也会变好吧。”

而在一边，躲藏着偷听他们谈话的艾柯：“看来我果然没有看错人，奇丹真的是一个男子汉，我要和他一块走。”

第二天，一行人到了伊法之树，这个雾之根源。艾柯用咒语解开了封印，他们一直走到大树的中心。深不可见底的空洞，衍息着许多生物的呼吸。在树根底部，一排长长的纤管发着神秘而华丽的光芒，如同魔法中显现的绮丽竖琴，只是不知这神光幻彩之间是否会有俄底浦斯的轻唱。

这时一只巨壁般的怪物出现在他们面前。“是雾制造出的怪物?”“我不是雾产生的，雾不过是精制过程中所产生的废弃物而已。只要你们有本事打倒我，雾自然会消失的。”它并没有言过其实，一场战斗之后，雾开始消退，解放了自然的本来面目，大地又是一片生机。

但回到艾柯家时，事变终于到来：先是宝石被偷，随后又是自责的艾柯被人抓住，这些却正是布拉内的新部下瓦妮做的。一个红发男飞来，迎战众人，被击败后他束手待毙，并为奇丹要放他走而感到惊讶，他无法理解战败者怎么还有活下去的机会，但奇丹始终不肯杀他。沉默片刻后，他迷惑不解地走了。



到艾柯家，发现达加

不知去向。一阵歌声轻飘而来，循声寻去，小船轻摇着达加的身影。



“奇丹，我不知道自己现在是在干什么，为什么要这样做。”缓缓流动的水纹，画出一个个明晰的影痕。

“那是达加自己选择的道路呀。”

“……和大家在一起的日子，总是希望会收到信，在雨中读。哪怕上面只写着‘回家吧’三个字。从那时开始，在飞空艇上渡过动荡的生活，却不懂得为什么一直旅行着。越过山，越过河，越过‘雾’在的地方，抵挡怪物的袭击，就这样过了不知多少天。如果有一天，有人问你，‘你，为什么要到这里来’，你该怎么回答。”

“‘因为有你来的缘故’。”

“奇丹……我……”

“……达加？”

“你听不见那首歌吗？”

“嗯？还有人会唱那首歌？”

“夕阳下的召唤壁，火一样的燃烧……”

达加失神地望着那里的峭壁，殷红的霞光随意漫延着，从前方，从后方，从左方，从右方漫过来，围绕着在船上轻轻起伏的达加。随后，那些霞光不停地浮起来，翻过一道墨蓝，翻出怒吼的狂风和暴躁的巨浪来。狞恶的海，泛着猩气一浪高过一浪，小船将要被分解，连得船上的母女两人也苦苦挣扎于风浪之中，感觉几乎要被撕碎。船如被一个黑洞吸引，颠簸着，翻转着向一座村庄飘去。而在城镇上方的空中，却睁着一只巨大的眼睛，冰冷地，猩红地注视着这片空间……

昏过去的达加在奇丹唤醒之后，失落以久的记忆突然潮水般涌来。在小船之上，在落寞的霞光夕阳之下，她想起了自己六岁以前的情况。原来，幼时的她一直都在这儿，现在已变成废墟的玛达因·扎利。十年以前，一场恐怖的龙卷风席卷了这个村庄，而年幼的达加和母亲——真正的母亲困在小船之上，生命危在旦夕。正在上天最为凶怒的时候，她却听到一首歌，从召唤壁飘来的一首歌。母亲不明去向，而她却安然无恙地活了下来。

在召唤壁前，艾柯不停地问达加：“为什么达加会生活在亚力克山多利亚？为什么会变成公主？为什么没有召唤士一族头上都有的角？”

达加摇头：“我不明白，不过说不定托托先生会知道。暴风雨过去后，我躺在海滩上，船和妈妈都不见了。”

一边的奇丹默然沉思着：“难怪她老是会惦记着母亲，她所记忆的母亲，本来就不会这样的人呀……达加她……失去两个母亲了”

“希望以后每天都能来这里祈祷。”

神秘人物库杰为满足自己神秘的野心，将无用的布拉内女王毁灭。也许生命的轮回就在分毫之间，辉煌与毁灭就是分秒的差别。达加为失去自己第二个母亲而悲痛欲绝。

第二天，大家正要出发，那个红斗士却拦在了去路上。

“……胜即生，败即死，所有人都生活在这个铁的原则中。但昨天你的行动却让人难以理解……是什么理由让你这么做的？”

“要说理由吗……只有对生存不满的人才会想到死亡。”

“要我在一直不明白的状态下活下去，真的是很不好受。”

“那么就和我们在一起，从我们的行动中来加以了解，不就行了。”

红发斗士亚斯拉姆达凝视微笑的奇丹许久，终于被他真诚的微笑所感染，便加入到奇丹的队伍中来。而艾柯也表示今后要和他们一起走。他们伴着达加再次走向伊法之树。她下定决心，要找到召唤兽救出布拉内——她的母亲。

银龙的光辉虽淡，却一直都是那么高贵。库杰神色平静地站在那里。

“为什么要将亚力克山多利亚女王卷入到雾之大陆的战争中去？”

“引起战争的不就是这个人吗？”库杰笑中有嘲讽之意。

“为什么把大家……把黑魔道士当成战争的工具！？”比比大声质问。

“哼哼……只不过是公主身边一只有血气的人偶罢了。没有人特别对这种东西感兴趣，只是在‘雾’这种物质下，黑魔法比较有用罢了。”

“住嘴！”

“到最后都不明白吗？预定中残留下来的毒气，正如预计的那样产生了作用，制造出你们这种道具！”

奇丹：“预定中残留下来的毒气？是‘雾’吗！”

“没有听清还想让我再教你一遍吗？很好很好……不过你们知道的也过早了些。”

达加忍不住叫道：“你！你对什么都没有感情吗？夺走那么多人的生命……”

“用不着这么说。为了生存而夺走他人生命的是谁，你不知道吗？嘉内特公主，这全是你妈妈所为。你妈妈犯下的罪行，难道要归结到我的头上？……不，错了，那是你妈妈自身的愿望，我只不过轻轻推了她一把而已。”

“……胡说！母亲原本是温柔的人！都是因为受了你的蛊惑！！！”

“哼哼……舞台总要有演出。我的小鸟，看清楚你妈妈的本性吧。睁大眼睛！第一幕，‘丑陋欲望的终结’！开演！”海面上的舰队赤裸裸地排开，毁灭与侵略的欲望使舰上的女王兴奋得几乎失去控制。指挥黑魔道士进攻，随后要用大炮将这里轰为平地，逐步完成她称霸的野心。那张脸，变形得让人难以辩认。

达加痛苦地跪下：“这是……为什么……

“你的妈妈不满足于自己掌中的一块大陆。像她这样的丑陋和愚蠢，还真是让人感动。不过，这正是我所希望的。”

“什么意思？”

“好好地在这位置上坐下吧，看着舞台上接下来会有怎样精彩的演出。”

库杰唤来两只怪物与众人交战，自己乘于银龙之上，对着混乱的海面冷笑道：“愚蠢的女人呀，你在干什么呢？花费了那么长的时间？……简直让我有些等得不耐烦了起来。要不要看清楚我的样子……降下去，银龙！！”

“传说的巴哈姆特龙哟！快出来吧！用你最强的力量，用你那能摧毁一切的力量，将库杰消灭吧！”

万物之源的海闪开一个巨大的漩涡，黑色的羽翼遮蔽住一切光亮。巴哈姆特，天空中的王者，视一切如芥草，从嘴中亮起照耀天地的光球，化作穿透空间的光柱，横扫天地之间。

“血？”库杰用手摸了摸额头，似乎感到奇怪般地笑了：“你的确很强，巴哈姆特，不愧为最强，最具破坏力的召唤兽，居然能够伤到我。那么就好好看着进入到灵魂牢狱的第二幕吧。舞台就是你的故乡，马上就是最后一幕了，舞台上的救世主将要离去。在这双手中……将你！哼哼哼……一切都如我的预定一般。”

无声无息地，黑暗中的邪气扩散了开来，将所有的事物浸入狂乱的气息之中。一只巨眼透过云层，睁开它血红的眼珠。海每一分都在颤抖，风每一寸都在破裂。巴哈姆特扭动着身体，带动着所有的一切，暴走了起来。它嘴中的光柱刺穿天地间每一个角落，所到之处，除了爆炸，就是覆灭。海浪，狂风齐声吟啸着生命的葬曲，高高升起，吞没天空，吞没舰队，

吞没一切……

等到狂乱停止下来，世界已被苍白净化了一层。布拉内女王躺在海滩上，还能看见海面上不可一世的舰队吗？还能再站起来发出震耳欲聋的狂笑吗？连肥大的身躯都绵软得无力动弹。

"母亲！"

"是……是嘉内特吗？"那张脸已经苍白得没有了任何血色。

"母亲，是我，嘉内特，我在这里。"

"……我，我什么都没有了……那种很急迫地想统治一切的心思不知怎么消失了，不过这样很好。……"

"母亲……你……"

"真令人怀念呀……"手无力地摸了摸达加的头，"看着你和那个人演戏的样子。"

"母亲，你不会死的，一定要振作！"

"在我心中你是会一直活着的，不过在女儿你的心中我已经不在了吧……"不再出声，这个引起多少战争和破坏的身躯，此刻彻底地平静了，仿佛与大地归为一体。海潮轻轻响着，似乎天地间它们从来没有发生过任何事一样。

"母亲！!!!!"

所有的人，对着悲痛呼唤的少女，对着澄明无痕的天海，各自无语沉思。（布拉内女王和库杰，都是令人厌恶的人。不明白……为什么……我自己也会哭泣……）

达加继承了王位，身不由己与世隔绝的达加和奇丹各自思念着对方，却无法想见。总算鼓足勇气的奇丹去见达加，但两人却相对无言。艾柯自认为时机已到，去向奇丹求爱，没曾想是阴错阳差使斯丹那和贝阿托利克斯几乎公开了彼此的爱情。

王宫之内，达加慢慢地走到母亲墓前，身后跟着斯丹那和贝阿托利克斯。

"斯丹那，贝阿托利克斯。这就是现实，现实比什么都残酷。不过我仍然在思索着事实为什么会这样。"

贝阿托利克斯："是我没有尽到责任。"

斯丹那："不！都是因为斯丹那的力量不足。"

"非常感谢你们。从现在开始，我们的命运将是背负这个伤痕累累的亚力克山多利亚了。两位无论哪一个，都一定要好好帮助我呀。"

"当然如此。""敬遵命令！"

一束花圈放在布拉内墓前。一滴露珠微闪银光，不经意地点缀着美丽的鲜花。

"母亲，您放心吧，我一定会成为一个优秀的女王，我发誓！"

有什么洒落下来，黄黄的，高亮的，落满了海波鳞鳞的倒影，落满了飞翔在空中洁白的鸟羽，落满了城里高低错落的建筑。最后，落在了一双宁静的眼眸之上。那里，明澈得好像到处皆在的阳光一样……

一丝音乐，一点幽暗，酒场的角落里，腿虽然在打着节拍，但埋在臂弯中的奇丹，却一脸的空虚。

"达加那个笨蛋，为什么偏偏要去当女王呢？她难道不知道我……"

唐塔拉斯盗贼团的同伴无意间走了进来。对这意外的相逢，奇丹也无动于衷，让布兰库觉得他吃错了药。并告诫出门时撞上的

比比，别去招惹吃了火药的奇丹。

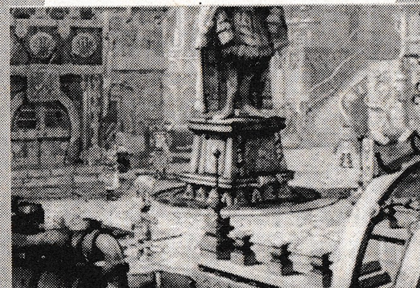
一点灯光，一点寂静，即将成为嘉内特女王的达加站在自己房中。

"真想见他一面呀，那怕就是一面也好。奇丹，你现在在做什么呢？"

她向斯丹那请求让她出去一下，但即将登基为女王的她，出于安全的考虑，不得不失去人身自由。托托老师和贝阿托利克斯将军进屋，让她换上加冕礼服。镜中换衣的她，看不清自己的样子。虽然肩负了新的使命，但旧有的痕迹又能否如此轻易消除呢？

她再次向女将军请求，但还是被拒绝。

一点辉煌，一点肃穆，兴奋的艾柯这时却在城堡内跑来跑去。



"嘿嘿，达加要变成女王了。现在正是我向奇丹表明心境的大好时机，说不定他会对我……"

托托老师从楼上走下，她便想让这个"看起来很有学问的人"代她写一封情书。

"你怎么知道我有学问？"托托微笑着。

"因为看起来像呀。聪明的眼镜、聪明的鼻子、聪明的胡须……"

托托答应艾柯后，看着她的头，忽然产生了一个疑问："咦，这个小女孩头上也有角？我记得公主头上原来也有角，不过被先皇去掉了。到底她是……"托托问艾柯从哪里来。

"玛达因·扎利。"

"玛达因·扎利？啊，那是……"

艾柯拿着信蹦蹦跳跳地去找奇丹，但却被巴克撞飞，挂在了楼梯之上，只能求巴克转交。巴克风风火火地跑到河边，却遇上了斯丹那，免不了要争执两句。上船时却没有注意到信已掉在了地上。同样粗心的斯丹那也没有注意到，气呼呼地离开。

"在大典即将开始之际，为什么心底却隐隐有些痛呢？"贝阿托利克斯慢慢走到河边，倒影中渐暗的城中风情夹杂着美丽女将军的愁容。这时，她看到了那封信。

"这是什么，是斯丹那掉的吗……夜晚，请戴上月之耳环，我在码头等你。"意外的红晕击中了她的脸，"这，这写的是什么呀？难，难道是……斯丹那写给我的情书！"

酒吧总是容纳寂寞的角落，寂寞的人影深陷其中，如何也绕不出来。

"达加的身影，女王的样子，在心里哪个更好呢？……不对不对，那样甜蜜的日子一天都没有开始过呢。她的微笑，她的声音，还有她的歌声，都使我心情如此舒畅，只有那首歌，才能让我感觉自己像是一只小鸟在蓝天展翅高飞。但，现在的你却……"

"你可以飞翔的！"同伴们走了进来，"在这种阴暗的地方，独自一人趴在桌子上，而且还一脸愁容，这可不像奇丹你呀。"

看着那些熟悉的脸，奇丹终于又有了笑容。"谢谢大家，我现在心情好多了。"

"奇丹那个家伙，这几天看来一直心事重重的，真为他担心呀。"弗蕾娅在河边自言自语。

"奇丹，你不去见一下达加吗？"弗蕾娅关心地问道。

"我还是没有勇气呀。"奇丹不由叹息道。

"那个……奇丹，如果你去见达加姐姐的话，她一定会很高兴。"比比走了过来。

"但我就要出城了。"

"奇丹。"一直不语的撒拉曼达转过身来，"我认为逃避是没有用的。如果换作是我的话，无论是追到天涯海角都要和自己喜欢的人在一起。"

"只要自己喜欢的人就可以了吗？"奇丹喃喃道。"那好，我去见她。"船离了岸，一路水声轻响不定，连得沿途的风景，都跟着高低错落。到了皇宫，高烛明灯中达加慢慢走出。那般的美，不知是灯光照亮了她，还是她照亮了灯光；那般的美，是如此让人心醉；那般的美，却又是如此的令人觉得遥不可及。

"喂，奇丹你有什么话想说就快说吧。"弗蕾娅总是在推奇丹。

"我……"上前一步，却终于又退后一步。"算了，没什么。"似乎有千言万语，却又不知从何说起。是真的没有话说，还是不敢面对？明明清楚地感觉到她在心目中的重要，却为什么你……

"奇丹……"凝视着那个诱拐自己的人，心中可会已呼唤了千万遍吗？为什么你什么都不说，你不是有话要对我讲吗？你来这里难道仅仅是为了见我一面？……你还要沉默，难道你不喜欢我，奇丹……

"达加。"艾柯跑上楼。"达加，以后我们不能见面了吗？"

"不会的，永远不会的。不过我想可能不能像以前那样和大家一起旅行了。和大家一起冒险的时光我一辈子都不会忘记。"

众人无声。



"达加，这个你拿去。"艾柯从脖子上摘下一颗水晶。"你要时常把它带在身边。"

"这是什么？"

"是我们召唤族的'召唤之证'。"

"这样子我就有两颗了。谢谢。还有，再见，艾柯。"达加微笑着走入房间，那道身影在眼前缓慢移动着，虽然无法在速度上相比，可偏偏又如流星，淡淡寒光划过寂寂苍穹，随后到了另一边，不停地陨落，陨落……

"为什么奇丹不对达加姐姐说话呢？"比比异常着急。

"我能说什么呢。我的话……"

"你的话怎么了！"弗蕾娅愠怒了起来。

"我，我什么也说不出口呀！"

声音提高了些，心中的郁闷被冲破了，但由此释放的，却是一片心酸的迷雾。

"我想和达加见了面就一定会有话要说，但这全是骗人的。什么'加油，我会在你背后一直支持着你'，什么'你有烦恼时可以来找我'，这都是谎话，都是谎话！根本就不是我想说的……不是……"

月，在心中的倒影，像是一道亘古的情怀，凄清而遥远。

"果然，在奇丹心里还是没有我的位置。"艾柯坐在河边，第一次那么安静。"那封信不写好了。奇丹真是个笨蛋。笨蛋，笨蛋！……奇丹这个白痴，一点也不考虑一下艾柯的心情。虽然会对不起奇丹，但今晚不能和他见面了，我得在他到来之前离开这里。"

听见有人来，艾柯躲了起来。但那两人却是布兰库和马卡斯，他们来不及交谈又因为迫近的脚步而在另一边躲藏起来。地上掉下了一封信。"咦，这是什么？这里有垃圾吗？"斯丹那捡起那封信。"什么！！这，这不是情书吗？到底是谁写的，又没有署名。难道，是知道我会经过而放在这里的？

"斯丹那。"被疑惑和期盼的贝阿托利克斯看着斯丹那惊喜交加。

"难，难道是你。"斯丹那几乎不敢相信自己的眼睛，两人就在讶然的对望中慢慢地靠近。

"这就是大人的恋爱吗？"艾柯心跳异常之快。

"鼻血，鼻血快出了。"马卡斯也异常激动。

"啊欠，啊欠！"喷嚏声摔破了凝结的空气，两个"情人"立刻分开。

"老大！有没有搞错！"布兰库见是巴克，跳了出来。

"啊……好不容易到了高潮。"艾柯也惋惜地撅着嘴。"难道我做错了什么？"巴克一片茫然地看着众人。

这时的月光，轻柔的像是微笑，却也总有些凄清。不知道，这样的安排，是月亮的幽默，还是它的温柔。



达加和艾柯合力用召唤兽抵御库杰毁灭城市的企图，但最终还是失败了。面对满目疮痍，面对生灵涂炭，达加痛苦的自责。奇丹决定找库杰复仇。

长夜宁静，发生着小小喜剧的亚力克山多利亚一片祥和，但有谁知道黑暗中的风雨何时会显露出来呢？

火，永远渴盼以自己的火热净化一切生命，它似乎是崇尚着无边光明的化境，但最终只是带来毁灭而已。巴哈姆特，无慈悲的王者，将亚力克山多利亚变为一座火的炼狱。风声、爆裂声、建筑倒塌之声、人们哭喊之声都涅磐成一团狂乱。

达加在母亲的画像之前，祷告着这个城市的平安，但一种无形的感应使她晕了过去。冥冥中却似有一个声音在呼唤着她。

"母亲……奇丹……不，我不能再依赖奇丹了。我要到那边去……那里，是什么……"

与此同时，飞空艇也在暴风雨之中摇晃，而艾柯脸上却似有一圈神秘的光。

"怎么了，艾柯？"

"没听见吗？那是，达加的声音。"艾柯梦游一般走到飞船边缘，一道白光在天空出现。"这样的光……难道是……神圣的审判？"

无论奇丹如何呼喊，小小艾柯脸上总有圣洁的光芒，她像投入怀抱一样跃出了飞船。光，在飘舞，人，在空中浮游。一幢建筑在达加面前缓缓升起，她跑了上去，看着远来的艾柯飘近了身前。胸前的水晶在闪烁，光在两人周围绕转。光明在融合，在天空之下发出无声的圣唱。

"这是什么？"

"命运之光。"

"命运之光？"

"对，它只藏在这四颗水晶之中。如果，在召唤士身边出现这样的光芒，就是神圣召唤兽被召唤而显身的时候。来吧，跟着我一起做。"

张开双手，进入心中的圣殿。"我们的守护神哟，请将此地守护，以你神的慈悲，以你神的力量……"

那，是圣洁的羽翼，挥舞起无数个世纪的蓝光，笼罩住受伤的城，将光明洒荡在城的每一个角落。这是远古的浪漫，蓝色圣光向天地辐射开去，巴哈姆特嘶叫着在逃避，但最终还是没有它逃避的地方，最终还是被神圣和光明包裹。

"真是你吗，传说的召唤兽亚历山大。"库杰站着，光明的交响之中，嘴角的微笑永无改变。

"用这样的光辉在我面前将城守护……哼哼哼……不够有力呀，巴哈姆特。我一直在等待着你，亚历山大！！我将会呼魔法的马车来欢迎你，表达我的厚意。那么，伊宾西布，在我面前升起你的阳光吧！！"

本已是一片圣洁的天地又起了一番狂澜，纵然世界平静一时，大气中的邪恶也永远不会蒸发。那只巨眼。那只红色的巨眼又出现在空中。

"好像略微有些过了吧，库杰啊。"一个黑衣的老人站在巨眼之中，说不尽的一身神秘。

“到现在为止，你一直对该亚为所欲为……忘记了自己存在的意义了吗？不能再看着你这样放纵了……在你用兵刃指向之前，应该知道什么才是真正的强大。”

披风一摆，黑色的幻影暂停制裁之声。随之，在另一种庄重之下，黑色细胞也在任意地扩散。亚历山大那美丽的羽翼在痛苦地颤抖，在挣扎着保护柔弱的土地。但最后，她还是被黑色感染，碎片如星雨坠落。亚历山大城即将崩溃，奇丹带着众人冲上城顶，但随后执意要一个人上去救达加。

“我现在只想着达加一个人，其他的都不会放在心上。救活别人需要理由吗？现在我就是这样的心情。我知道大家在关心我，但不行。因为，这是，我的，战斗。”

达加站在屋顶上，望着正在崩溃的一切，脸上写满了忧伤。“也许我的一生，最后就这样没有结果地结束了？”皇城开始倒塌，达加脚下的地面正在下陷。“我一定要活下去，我要为了心上的人活下去。是的，我要活下去！”

如惊梦般回首一瞥，是梦中熟悉的笑容。奇丹履过高空飞扑而来，两人紧紧地抱住。

“奇丹，抓住这个！”

艾柯的叫声中，绳索如琴弦闪过一道铮亮，抓紧绳索，在空中飞翔。周围的事物在崩坏，周围的声响高奏恐怖的回声，然而在这两人之间，达加靠住的肩头是那么的实在，可以隔绝开一切，忘记一切。连在上方的艾柯，也默默地注视着两人，万顷暴雨般的破坏之中，她不知不觉地在长大。混沌无边的黑夜下，她眼角光芒一点，星光不灭！

黑衣老人仍然站在那里，冷酷地对着脚下被毁灭蹂躏的一切。

“无数的灵魂都归还到了星星之中……几千年来我们伟大的计划，现在只是一个小小的插曲……直到这个魂灵的宿命终止在该亚……不过，这时间尚未来到……魂灵的宿命还有一段时间，在这短暂时间里，就在该亚好好生活吧……这也是你的命运……库杰也好，我也好……终将被你替代……”

翻覆的世界，总是在动荡过后现出不肯吐露一切悲痛的平静。阳光仍是金黄得像洞察世事的老人，海波也如跳出尘土的枯木之心。惟独倚在栏杆边上的达加，独自把悲愁来尝。

“……是我所造成的吗？……因为我的过错，使亚力克山多利亚的街道变成了这个样子？……多么美丽的街道呀，还有那么多美好的生命……将这全部卷入的人是，我……如果能早一点对妈妈说，将亚历山大召唤情况就会不一样了吧？……不，不关妈妈什么事。这一切都是离开妈妈出走的女儿造成的。如果不离家出走，就不会把奇丹比比他们卷入……如果我不离家出走，妈妈也不会暴走了吧……不，就算我不离家出走，母亲还是会犯下这样的罪行的……为了替母亲所犯下的罪过赎罪，我就一定要好好坐上这个女王的座位……也为了替自己赎罪……不过我真的不知道自己该怎么做……我……”

淡淡的阳光漂染着一切，就像是无声戏剧的片段。斯丹那行走在这座城市的创伤之中，一切都是恐慌和混乱，而在这混乱之中，他立下了死的誓言。和贝阿托利克斯，那还是等待下一辈子的转生吧……

这个时候，达加却不能说话了。托托认为这可能是因为过度悲伤，心灵深处受到极其严重的创伤而得了失语症。无论奇丹怎样地摇晃她的双肩，无论奇丹怎样声音颤抖地呼唤着，达加都不能说话了。这是心灵的疾病，根本无法以外力治疗，只有等待自己抚平心中的创伤。奇丹决意去打倒库杰，从大公手中借来飞空艇后（这时的大公因托托先生的配药失误，从跳蚤变作了青蛙），直奔大陆东侧旋涡处的库杰据点。

在禁断之地，奇丹了解了远古塔拉一族的秘密，并从加兰多的口中得知库杰的身世。奇丹鼓励达加勇敢地面对女王的重任。

但是一到那里，一行人又被奇异的光传到不同的囚房中。底下是滚烫的岩浆，同伴一旦掉入再无生机。面对这样的威胁，奇丹只好答应库杰前去禁断之地维优贝尔取一件东西。

这里全部都是瑰奇的建筑，仿佛蕴藏了世界太多的谜。祭坛之上浮起一道幻影，冉冉升起的是该亚这颗星球的影像，现在看来，是如此的渺小，如此的虚无，为何人们还要争夺它呢？

他们点燃许多魔法灯，推开了蓝色的门，就到了最后的“禁断人像馆”。壁上全部都是一张张沧桑断裂的脸，将这个星球，将这个世界的变迁藏在了看似没有生命的面具之后。

“繁荣的城市，在最盛期时，塔拉各地都在……但是……现在……它却……衰退了……”虚幻的声音像是打开很久很久的尘封，一张脸，在墙壁上伸出。“塔拉的衰退并不是我们的过错……那里也曾有过那么多的植物、动物，然后……全部……断绝……一切都是因为我们塔拉正在‘老化’……为了克服这种‘老化’，我们一直在检讨着采用怎样的手段……”

第二张脸接着亮起：“最后，集中了塔拉文明的精粹……进行最后的试验……制造一块自塔拉繁殖而出的大陆（该亚）……但是，还是以失败告终……这之后，将重要的要素……掌握下来，进行下一次的试验……”

接着是第三张脸：“经过了四次牺牲的我们，为了造就未来永远的繁荣，将自己也填入……所有的动植物复苏……所有的土地也在复苏……今后的……成果值得期待……”

还有第四张脸：“为了将塔拉尊贵的历史流传下去，我们……在这里……创造了……”

一面永无变化的墙壁，除了当有人到来之时由他们讲述令自己骄傲的塔拉历史，一直都在地底沉睡。这些神哪，为了自己的世界不惜摒弃生命化作墙壁上冰冷的面具，而转瞬即逝的人类，何时会从自私的束缚中解脱出来，拥有这样的觉悟呢？

带着看来毫不起眼的水晶从禁断之地回到库杰所在的宫殿迪扎特尤布拉斯。与库杰交涉之际，借大公之助逃脱囚禁的斯丹那他们虽然及时赶来这里，揭穿了库杰“你的同伴还好好关着”的谎话，但库杰仍然用魔法将水晶抢走，以传送术离开。与此同时，艾柯也行踪不见，分明是被库杰他们抓走。奇丹立即带着大家坐上飞空艇，直追向“被封闭大陆”之上的“神圣之地爱斯托·卡沙。”

“奇丹，我好难受……我……”艾柯躺在祭台之上，遭受了达加同样的厄难。左恩和索恩正念动着咒语，想像上次一样抽出艾柯的召唤兽。

库杰走入，冷然看着他们。

“库杰，我们失败了，这个孩子的能力好像很强！”

在库杰异常不悦的脸色中，一只莫古从艾柯怀中跳出，拦在她的身前。它变身为巨大的召唤兽，一下子便将左恩索恩二人击倒，却也因此力尽，柔柔地落到艾柯掌中，不再发出可爱的叫声。

“一直，都是莫古你，守护着艾柯。”醒过来的艾柯轻柔地将莫古放入怀中，本来，它就一直呆在那里，那么现在，也让它感受那里的温暖吧。

“一群笨蛋，真是浪费我的时间。”库杰不屑地冷笑。而对着前来的奇丹他们，笑容更

倨傲。"到现在为止的灵魂们，忘记你们生存的欲望了吗？什么时候变成守护他人的欲求？"

奇丹愤愤地："你是永远不懂什么才是生存真正的意义！"

"那是什么呢……比如占据别人的灵魂，以使自己的灵魂比任何人都要强大……不，已经够了，就在这里终结吧！哈哈哈！"

"究竟。"奇丹握紧了手中的刀。"你有什么企图!?"

"没有向你们解释的必要。你们的对手是这对双胞胎……再给我争气一点吧，你们这对双生子。"

库杰转身离开，左恩索恩合体成一只巨大的怪物，狰狞地扑来。但现在还有什么能拦住众人的信念？这对一直为虎作伥的兄弟终于永远都不能再作恶了。

回到了林德布鲁姆城，众人立即召开了会议，纷纷将疑问推向西德大公的妻子——希尔达，希望通过她了解一些库杰的情况。

"他自称不是这个世界的人类，为了得到强大的力量而利用着这个世界。夺取希尔达加尔德一号飞空艇也是手段之一。但是，虽然将我诱拐，却一直对我很有礼……我们所居住的世界被称为'该亚'……而库杰把他出生的地方称呼为'塔拉'。与'塔拉'所连系的地方是一个叫作'辉之岛'的场所，在伊伯森，一位远古学者的记载中位于'忘却的大陆'之上，那里就是开启封印的钥匙。"

既然知道了去向，也不用犹豫了，下一个目标就是忘却大陆北面的伊伯森古城了。但这时达加却不知去向，奇丹一路找到了墓园之中。

"正如我预料的，终于找到了你，达加！"

"我……"墓园的一切都被抹平了棱角，显得那样柔和，仿佛始终都躺在长眠者温暖的手心中。达加的回头亦是如此安静，让人忽视了她又能开口说话。"我……一直在这里思考。我已经是女王了。我很想尽自己的努力让世界恢复以前的和平。"

"我也是这样想。所以，我就回来了，回来站到你的身边。"

"什么都不用说了，我只是希望能和你在一起。"

空中可有花香吗，隐约得和达加脸上的伤感一样。

"这里是我母亲生活的地方。我是我母亲所生，一直都要求我言行像个公主。母亲去世后，还没有准备就成为了女王。作为一个女王，我的言行应该像女王，我很想让你们看到，我是怎样成为一个合格的女王的。但是虽然如此，不管我怎么努力，我的国民都不会承认我这个女王的。我知道，我还没有守护这个国家的资格。"

"女将军会辅助你的，我们一直都会的。"

奇丹从脖子上取下一块宝石，高高的抛起，那道晶光尽情地划了一道弧，落在了达加掌心。接触到的，是一片热温。

"是不是一块很漂亮的石头？它其实只是一块普通的石头，但正是这块石头，却实现了一个愿望。那就是，'让我发出灿烂的光芒'！当这个愿望实现的时候，这块石头就会从一个人手上传到另一个人手中。所以现在，我就把它送给你，然后这个愿望就会在你身上实现，但是，必须用你自己发出的光辉去保持它的光芒。到那个时候，我相信它一定会发出比现在更为璀璨的光芒。亚力克山多利亚需要你！你自己也一定会在有人需要你的时候回去，挺身而出，不再焦虑，只要你愿意释放出你自己的光芒！"

"奇丹。谢谢你。真的。"

有什么重新在达加眼里亮起来了，它冲破了不安与彷徨的羁绊，就像花香冲破了墓园，在原野燃放她芬芳的气息。"对不起。以前和你说话总是有半途而废的想法。但我，我真的很喜欢和你们在一起，这是绝对真实的心情。奇丹，是你在那个时候给我帮助，教给我坚定的信念。那么，现在，能不能再把你的刀借我一次？"

一步一步地走去，拔出始终铮亮的刀。

"奇丹……一定要记得以前我的模样。"

出刀剪下的长发，在空中飞扬。它轻柔得像是飘舞的风中飞絮，它密集得像是一场吹起烟霭的小雨。黑色的丝发隔断了视线，随后慢慢分开。目光在彼此交融，目光在彼此相拥。曾有的波澜，曾有的徘徊不要随风而去。点一点头，任幸福叩出世界的清音。点一点头，任一切挫折和艰验随着发丝，旋舞，飘逝……



在辉之岛，奇丹逐步了解了自己的身世之谜，他和库杰都是塔拉借以复活的工具(捷那姆)而已。不过库杰代表了邪恶和毁灭，而奇丹则是善和力量的化身。

飞空艇就在这样的韵律中隆隆转起叶桨，跨越过重重屋顶，向那群鸟缱绻的青空而去，向那世界疑问的终结答案而去。

伊伯森古城沉默地回答着来访之客的叩问。当来到城堡门口时，撒拉曼达却停下了脚步。

"你们，一直都是一起行动吗？但我，却习惯于单独行动。我不知道哪边才是对的，所以我还是要一个人进去，要胜过你们。"

因为理解，因为信赖，奇丹并没有拦阻撒拉曼达，只是和同伴们进入到城堡最深处，在一面墙上取下地水火风四面镜子。回到城门，却发现撒拉曼达还没有出来，奇丹便又一个人回到城堡二楼，找到了这个因战斗而疲乏无力的孤独斗士。

"为什么，要来找我？"躺在地上的撒拉曼达喘着气问道。

"真是奇怪的想法。"

"为了别人而行动，甚至不顾自己的安危，你这是为了什么？"

"那是当然的，因为我们是同伴。"

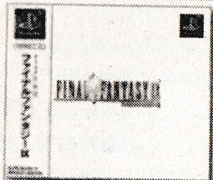
"同伴……"地上的大汉艰难地思索着这两个字的意义，不管他有没有想通，毕竟还是站了起来，和奇丹一块走出了幽深的城堡。

将镜子装在该亚大地的四个结界，击败了那里的守护兽，接下来，便是去两个世界的通道——辉之岛。

"在你们面前有蓝色的月光，它将欢迎你们的到来。"一个黑衣人站在神秘之地的入口，留下一句不明意义的话后消失。然后，又有一个长得和奇丹异常相像的小女孩将他们引入了一个奇幻的村庄。

这里所有的村民居然都和奇丹非常相似，使他觉得似乎存在无数镜子，每一步都能照见他的形象，只是无法烛见出真正自我来。那里，一座飞空艇缓缓升起，顶部是红色的圆罩，看来就像是那只眼睛。没错，在达加眼里，它就是那只毁灭一切的眼睛。

"我们都是被制造出来的，你也不例外，



你和库杰都是，最多只不过我们有些不同罢了。”

“你说什么?”奇丹对少女的话惊诧莫名，不懂那是什么意思……但感觉如被光照耀，将要剖开体内真正的内质。

“你，什么都不知道。是啊，毕竟也只是一个‘产品’……不知道自己为了什么而出生，不知道自己为了什么而生存……什么都不懂地活着，没有一个声音告诉你该怎么做……你，什么都不知道。”

少女将奇丹从地下室一路引向一道结界前。“加兰多是星的管理者……他的使命……是使塔拉的人民复活。”

“塔拉之民复活!? 难道在这里的都是塔拉的人们?”

“他们只不过是‘器’而已……不，你也是，我也是……真正的塔拉之民一直都在长眠……经过了漫长时间的等待……当那个时刻到来，该亚将被塔拉所替代……是的，当这个星球的光由蓝变红之时……”

“等一下!塔拉的目的是侵占该亚!?”

“还有什么其他的意图吗? 衰老的塔拉夺取年轻的星球以此获得新生……为了等待那个时刻的到来，塔拉之民的灵魂寄宿在捷那姆之中……这就是塔拉之民的复活……”

“为什么会这样的自私!? 还不如用得意的魔法将它灭去!就像亚历山大那样的!”

“在很久的以前……加兰多曾经做过强制手段的试验……最后还是失败了。”

“然后变成了窃取!?”

“因为这一次失败，加兰多等待了很长的时间……一直观察着拥有强大的力量和使用召唤兽，文明的，年轻的该亚。”

“所以……”奇丹的悲愤已使他几乎泣不成声，“袭击召唤士之村……破坏亚力克山多利亚……”

“星球是……跟随着灵魂的循环，由星产生，由星复还……加兰多思考着控制这个循环……为了这个原因……你也必须工作。”

“什么意思!?”

“加兰多正在等着……马上就要到来……”

“他想期盼着什么!我和塔拉该亚之间没有关系!我……我……”混乱的奇丹在少女带领下不觉走入了结界。

“去他原来的地方吧……他在灵魂长眠之地等待着……到那个时候……等待复活的灵魂们所在的时间停止的浮游城……帕德莫尼克姆。不和同伴们道别一声吗?”

“虽然还不知道捷那姆是什么，但我已经明白自己是在这里产生……我，将要和原先的朋友伙伴成为敌人吗……”

“明白这点不就好了吗?”

“不是那样的……我和你们在本质上没有什么差别。不过……你们……塔拉只是我身体内寄居的东西……”

奇丹看着大树，神色虽然无比沮丧，但亦有决意的微光。

“身体内的根源，就由自己的手来解决……我只能这么做。”

只是一步，进入了那个结界。灵魂的原初之地看来是那么的神秘陌生。但那空中涌动的气息，又在身上每一分每一寸起着感应。他，就像是回到了母胎之中。

“我已经等了很长的时间了。”

黑衣老人像是一个洪荒的神话，蓦然出现在那里，又仿佛一直都站在那里。

“从现在开始，一切都将转变……我知道有一个优秀的捷那姆，将他从该亚带出，为了使他的该亚之魂能从循环中解脱出来，因而赋与他新的生命……这就是你……一直不知道自己是什么的生物。”

“闭嘴!! 我是谁该由我自己决定!! 不管你怎样想都是没有用的!!对了……你就是加兰多吗?”

“那你想怎样呢?”

“消灭!! ……告诉你的就是这句话。在此之前将所有的说出来! 为什么要使我在该亚长大!?为了什么要将该亚毁灭!?”

“那并不是毁灭该亚……只是将该亚变成塔拉……”

“什么意思!?”

“在尚未明白一切之前先不要走。在该亚抚育长大的并不是只有你一个人……和你一样被制造出的生命……他一直在推动因缘的齿轮。”

“他!?是谁!?”

“你所熟知的男子……马上就要前来……尚未能够到将该亚的光辉变为塔拉真红光辉时候的人……只因为那一定需要你的力量。”黑衣人转身走入帕德莫尼克姆，奇丹紧跟其后。

“那么说清楚一些吧，到底……”

“我为了准备塔拉之民灵魂醒觉时所寄宿的容器，而制作出了捷那姆……但是在24年前……一个和你相同的捷那姆诞生了。作为容器而言，这个捷那姆的自我意志过于强大，我一度曾考虑要将他废弃……但是后来一想……如果能够加以利用岂非更好。于是我将这个捷那姆放置在该亚，由他来打破该亚之魂的循环……”

“但我还没听到他是谁呢!!”

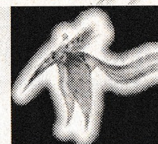
“还不明白吗……? 和你非常相似的男子……”

“和我相似?遇到过这样的家伙吗……”

“在瞳孔内映出的姿态并不代表真实……那是和你灵魂的形状相似的男子……由我创造在该亚的男子……可称为你兄长的男子……这就是库杰。”

“库杰!? 他是捷那姆!? 是这样的可恨……为什么他看起来没有……”

“因为被隐藏起来了……他自己一直否定捷那姆的身份，自认为有自己存在的意义。有着强烈的生的主张……不正是两个人吗? 是的，你也……”



“胡说! 我绝对不和这样的家伙相同!!”

“他也经常这么说……”

加兰多飘在空中，“‘我和那个家伙不同’，同样的捷那姆说出同样的话……只不过作为捷那姆并不合适的那个家伙，却因为他的欲望而最适合一个任务……将该亚拖入战乱，这就是我交给他的任务。将本来的世界流转打乱，作出新的流转来。”

“那你究竟想怎样!!”

“将灵魂的流转打乱唯有靠战乱……他作出的成绩超过了我的想象。”

“那么我?我为什么会在该亚……”

“你的力量诞生之时，库杰已经感知到，并且不允许你的存在……存在着拥有比自己强大的力量的捷那姆……那么这样下去自己的地位一定会受到影响……库杰为了舍弃你……就引起了战乱，在该亚……”

“你，同样是为了在该亚挑起战乱才使我和库杰出现的!?”

“正是这个道理……库杰会舍弃你是在想像之中，不过这也符合他的特性……从他取得挑起该亚战乱的胜利就可证明……他将会杀死你! 为了生存下去，为了证明自己存在的欲望。”

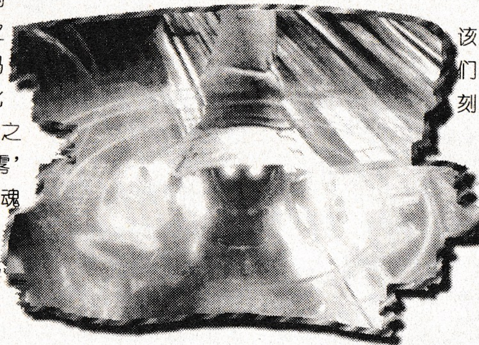
“就是为了这个，才让那么多人流血!?”

“正是这样。库杰的欲望也就是我的目的。”

“……都一样……总之是要打乱灵魂的循环。到底……”

“灵魂，被选择而出的孩子呀，处在灵魂的循环之中，将要从该亚之魂转变到塔拉之魂的流转中……为了加速本来变化的速度，这就是战乱的意义。满足之时，该亚之魂就会消亡……完全成为塔拉的。”

“这又将如何!?”



"睁开你们的双眼，看到伊法之树产生的'雾'吗……灵魂净化……这就是伊法之树的职责……'雾'会将该亚之魂……"

"'雾'已被我们止住！你的奢望休想成功！！"

"作为你们父亲般的事物，伊法之树的里面并无变化……伊法之树现在正在活动，吸入该亚之魂……好好看着吧……"加兰多走上一个观测台。"这里是观测所，观察该亚……马上就成为塔拉光辉的最好场所……"

"什么?这光究竟……"

"那个！在星球之中……有灵魂循环的开始也有循环的终结。到现在为止，它一直被称为该亚的光辉……但当这光辉由蓝变成真红之时，所有的灵魂都将变为塔拉的事物，塔拉的复活就将完成。为了这个，我就用光来照耀伊法之树。在星球的内部选择着该亚之魂的循环……这就是真正的伊法之树……你们在地表所见的不过是它的另一种姿态，'雾'虽然废弃，星的魂之流动却不会停止。"

奇丹无力地说："结局……库杰由人……而被伊法之树选择成为死神……"

"不错，是我创造出的死神……不过，这也不会有太长的时间了……"

"什么意思?"

"他的魂不会永远都有作用……接下来会由你来作出。"

"当我成长起来超过库杰之时，他的灵魂就不再有作用?"

"是啊……这个时刻马上就会到来。"奇丹无言跳下，加兰多奇怪地："怎么，还不明白自己存在的意义吗?!"

"当然明白……我是该亚所生，要和该亚的人们渡过一切艰难的时刻！"

"比起这样渺小的信念而言，与星共存才是真正悠久的时间……光靠你的力量，就能形成拯救世界的理由?"

"和力量没有关系……只是因为还有一些重要的意义存在于世界之上……唐塔拉斯的仲间们……比比……弗蕾娅……撒曼拉达……奇那……斯丹那……艾柯……还有，达加……以及生存着的无数人们……就是我充足的理由！为了我所爱的人们……我将阻止塔拉！这比起我作为捷那姆而生存的理由，有十万倍的意义！！"

"看来，这个容器需要更换意识了。"

一阵黑暗扑上了面庞，看不清面前的加兰多，看不清面前的道路。

"我，我是谁?我什么都不知道，我什么也不去想……"

那是最后的迷惘，一步步地向前，任凭模糊的世界在身边阻挠，每当快要支持不住的时候，就会有同伴分开迷雾而来，站在身边。

"你会成长起来的。"可爱的艾柯。

"你一直都爱开玩笑，你不应该是那样。"坚强的弗蕾娅。

"和奇丹在一起，我变得成熟了起来。"天真的比比。

"除了好吃的，你还教会我很多更为珍贵的东西。"憨厚的希那。

"奇丹，因为有你在……"还有，深情的，达加。

同伴、友情、真心。就像世界总须渡过混沌一样，那种迷惘终于逐渐消失。奇丹，带着同伴们走到了尽头……



面对灵魂的拷问，奇丹在同伴的支持下，获得了友情的力量。库杰趁机打败了虚弱的加兰多，并将之踢下悬崖，而加兰多的衰亡也意味着库杰的末日。

红色的巨球悬浮着，一如火红的心脏，跳动着世界的脉息。加兰多站在心脏之下，一身漆黑，是一个孤高的存在。

"欢迎你们，来到我的天文台。塔拉，对我们而言，就是我们的死神。但仔细思考一下，生命对于自身也就是死神。为了活着就要夺取别人的生命，甚至有时连自己的父母都不放过！"

加兰多转过身来，一直没有表情的脸上竟似也有几分悲哀。

"只要活着，就意味着终须背上杀戮的痛苦。不管你们的文明如何发达，都逃不出这个宿命。在塔拉的魂都忘却了这种痛苦，直到在新的灾元，新的星球上才会重新复苏。当时间超过了生和死，那样的世界就会产生，在那里就会有像我们这种超越生死的人存在。奇丹，再问你一次，你到底是谁?"

轻轻地，奇丹笑了。"加兰多啊，你真是可怜。我们知道自己一直都不成熟，但一直都有同伴在帮助，这就已经足够，这就已经有了意义！"

"因为我们还有最重要的东西和最重要人要我们守护！"艾柯站到了奇丹身边。

"虽然我不知道真我到底在哪里，但我已经抛弃了迷惑！"斯丹那站到了奇丹身边。

"我们可能都是弱小的生命，但正因为这样，友情才会在我们之间诞生！"达加也站到了奇丹身边。

加兰多看着这些并肩站在一起的人，眼中的诧异有如发现从未见过的东西。但过后却仍然笑了，笑得像是自嘲。"如果是这样，那就让我来考验你们。看看即使是站在死亡的边缘，还不放弃那样的想法吗?"

银龙自天而降，作着灵魂的拷问。但不管多么痛苦，不管多么艰难，即使是站在死亡的边缘，也不会放弃。银龙变为碎片之际，奇丹对着加兰多："我现在只想问你一句，你的目的到底是什么?"

"还不明白吗，那我就把我知道的告诉你。除了塔拉的复活，还有……"

"我不是指那个！我指的是塔拉人民的愿望！为什么你不长眠在这里静静等待，却要把它强加给无辜的人民!?"

"这是作为'管理员'必须担上的使命。在超越生和死的世界，自由的支配时间，这是我的愿望。因此，管理是绝对有必要的。"

水与火最终只能是此消彼长的关系，两种对世界相反的理解也不能共存。衰老的加兰多无法抵挡新生，无可避免地失败了。

但这场战斗的上空一直有一只巨眼凝视。库杰，这个罪恶之源姗姗来迟，变身之后用最强魔法"阿鲁迪玛"(创世主)击倒了疲倦的众人，随后狞笑着走向加兰多。

"加兰多，你已经没有用了，直到现在为止辛苦你了。今后就让我用这不分彼此的爱来支配塔拉吧！"

"像你这样的家伙，得到那种力量不会有用。"

"呀，你看起来很痛苦呀。我们的加兰多大人会落败吗?"库杰一脚踢向加兰多。"哼哼，现在是特别的优待，让我听听你还有什么话想说?"

"……再怎么说你都不会明白的。"

库杰不再多言，一脚将加兰多踢下悬崖，接下来转身面对着奇丹等人。

"怎么样？让你们成为我永远之国的人柱吧。我的城中有八个柱子，把你们埋在那里怎么样?嗯?害怕得不敢过来了?"

"你制造不出一个永远的王国的。"在悬崖下传来一个清晰的声音。

"这个声音是……加兰多！你还有什么话想说?"

"作为魂之容器，你是不会明白的。下一个具有才能的捷那姆就是奇丹！你只有这种程度的力量是非常危险的。在你的魂中我设置了控制你力量的东西，只要再过一阵……当我消失了，你也不会长期的持有那种力量。"

库杰沉默了一阵后又冷笑道："哼哼哼，真是有意思，这只不过是你失败后可笑的借口罢了。我的力量不是无穷无尽的吗，哈哈哈?……回答我啊，加兰多！是不是为了让我产生绝望才说这些话?"

没有回答，莫名的恐惧仿佛在真空中渗入他的身体。

"快回答我，加兰多！"

"……你存在的理由已经没有了，不会让你成为永远的死神的。"

"存在的……理由……我也没有用了吗?哼哼哼，你在说什么蠢话?你想说我这不输给任何人的生命也会是短暂的？我……也会死？这么说……一切都会失去……啊？……哈哈哈哈哈哈——"

库杰抬头狂笑了起来。"真好笑啊，奇丹。是我创造出有寿命限制的生命体——黑魔道士，但现在我也要像他们一样被消灭吗？哈哈哈……这不是太可笑了吗。我连一只虫子都不如?我只是一个傀儡，一个人偶?我只是……"

不知从何而来，一种声音由虚无缥渺变得渐渐响了起来，极有节奏的敲打着这个空间，像是汇聚着万物的心跳。

仿佛狂笑过无数个世纪，库杰又低下了头来，脸上是一片妖异的认真。

"我不会认输的。无视我的存在的话，这个世界的存在也会……"

他慢慢地浮起，用冰冷的月光注视着脚下的一切，然后慢慢地举起了手。

涌出，再涌出，一切的意念在紫色的光中迸发。不管是怎样的世代，不管是谁输赢到头，在这一刻就只属于毁灭。塔拉也好，该亚也好，在没有区别的毁灭中不存在任何意义，它们将不分彼此。在一起粉碎，粉碎，粉碎，粉碎……

唯独库杰被毁灭的尘雾蒙住的眼，是憎恨?是得意?是恐惧?是痛苦?还是，连自己都无法明白的悲哀?

这里即将完全崩溃了，但作为捷那姆的人民是无罪的。虽然可能只要迟留一分，就会被卷入毁灭的命运，奇丹他们还是通知所有的村民撤离。然而当奇丹跑到地下研究所时，却发现那个小女孩仍然静静地站在那里。

"为什么还不走？这里马上就要崩溃了！"

"走?走到哪里去?我们只不过是机器。"

"又在说那种蠢话了，连你自己都把自己当成机器吗?"

"不是的。我们只是从加兰多那里得到力量和灵魂，对，也是为了替代库杰和你而制造出来的，但现在加兰多和塔拉都毁灭了，那么我们的存在又有什么意义呢？我们又是为什么而生存?"

"我也说不清我们到底为什么而生存。但是，虽然不知道，为了能够看见未来，而坚强地生存下去。那可能是非常困难的事，不过只要和同伴在一起，那就已经足够。"

少女沉默不语，低头思考着这个问题。

"对了，你叫什么名字?"

"啊?"

"名字。作为库杰和我的替代品，连名字都没有吗?"

"我……叫米科特。"

"米科特?不错的名字呀。以后许多人就会这样叫你了。如果过分追求那些结果，只会是自寻烦恼，一切到最后还是由你自己来定。走吧，米科特，只要看到新的世界，你就会明白，是为了什么而生存，还有，生存是什么。好，现在就让我们一起走。"

轻切的微笑就像永恒的誓言。摇摇晃晃的飞空艇穿过爆炸和火光，载着满怀希望的人们向着希望之地飞去。

奇丹率领同伴在加兰多的指引下逃出库杰的魔掌，走向了时间和空间的尽头，走向自己生命的原始之地——CRYSTALL。在与库杰生的死之战中，奇丹领悟了生命的意义。



伊法之树，从哪里开始，就必然在哪里结束。巨大的光球笼罩着大树，从光球之中飞出无数的银龙。这些幻想的生物，来自人类记忆之边的深壑，阻挡着他们的行程。但再没有什么能够阻挡住奇丹和他的同伴了，西德大公率领的舰队用闪亮的炮火驱散龙群，飞空艇誓不回头地冲入了光球。

"这是'记忆的场所'，由你们的记忆创造的空间。如果你们想了解真实，就继续前行。"

在奇丹耳中出现了加兰多的声音，只有他一个人才能听到。他在虚幻声音的指引下，不断前行。途中看到了年少的达加正要驾船出海，看到了那只眼睛，也看到了奇那在海中潜泳，全部都是封存在他们脑中的记忆。走到顶，经过了像火球一样的该亚，前方却是一片广漠，已经没有路了。

"这就是开始的地方，宇宙。在该亚出现以前，宇宙就已经存在。这里并不危险，只要你向前迈开一步，真实也就会向你接近一步。开始吧!"

"说得这样轻松。"但奇丹还是迈开脚步，宇宙托住了他们的双足，托住寄托着最终希望的人们。

走了很长很长。"我不知道该往哪里去。"

"这是宇宙……没有该亚以前，宇宙就早已产生。不用置疑，你们所亲近的大地并不是诞生你们的宇宙。它不过是在以后的日子里，依靠向着起源的记忆而不断前进的世界啊!"

"加兰多！告诉我，记忆到底是什么东西？为什么有别人？为什么有出生以前的记忆?为什么有遥远之地呢?告诉我，加兰多!"

"……先不管父母，如果他们不存在，我们也就只是纸上的幻想，这就是所谓的'宿命'。他将我们紧紧相连，而且引导我们向上追溯，会发现所有的一切都归结为一个起源，记忆也就是这个道理吧。记忆并不是谁的，记忆是一个又一个的重复叠加，并且不断地变化。在下一个瞬间产生的记忆，也就是所有人，所有事物的记忆，这可以说是记忆的进化。但是世界上大部分的存在对于记忆是不能理解的，不会理解什么才是时间过程中某一点所发生的事情!"

"但是，这世界的本原又是什么呢?"

"那就是掌握所有生命，所有记忆的存在，那就是——CRYSTALL(魔导晶石)。"

"CRYSTALL……"

"以后只有靠你们自己走下去了，然后打倒库杰……真够讽刺的，这居然是我最后的愿望。奇丹，CRYSTALL就拜托给你了……再见……"

"加兰多!"奇丹大声呼喊。"只要我还活着，即使只是为了这个目的，我还是要感谢这个世界赐予我生命。"

终于来了吗……"库杰站在那里，冷笑依然。"你打倒我在CRYSTALL记忆中的四个魔兽了吗?已经晚了。看着吧，这个空间将



会使美丽的 CRYSTALL……回归到万物的起源……这就是最初的 CRYSTALL，一切都是从这里诞生。如果这里崩坏的话，世界的全部都将消失得无影无踪。不管是该亚，塔拉，还是宇宙……还有你的记忆，生命，都将会……”

“住口！就因为你自己任性的歪理，就把世界搞得支离破碎？我绝不会原谅你！就在这里做一个了断吧！”

“哼哼哼。想打倒我?你们已经失去了加兰多的帮助。两颗星星的命运是不会改变的。从伊法之树暴走的那一天起，开始与塔拉融合的该亚，就已经在开始逐渐地崩溃，融合的该亚，就已经在开始逐渐地崩溃，当然了，你，以及你的同伴都会……”库杰一理额前头发，仍旧保持着残酷的态度。

“如果生活在没有自我存在的世界里，那还有什么价值可言呢。如果你真那么想死的话，我可以介绍一个最好的游戏对手给你。”

库杰召唤出迪斯格里斯进攻奇丹，最后被击败。但是这样的人，其实在某些方面是和奇丹相通的——不到最后永不言放弃。他再次吟唱出终极魔法，将大家击倒在地。

看着躺在地上的同伴，奇丹咬牙硬撑着爬了起来，但周围一片混沌，不知道自己身在何方。

“这是一个与你们生活空间截然不同的异次元空间，是我永远的黑暗领域！”一个神秘的声音响了起来，不知来源，不知方向，虽然无形无质却又回音阵阵。“恐怖，自从生物在这个世界上被赋与生命的那一刻起，就毫无例外地存在于每一个人的心中。活着，真是一种残酷的行径。为了生存，排除异己，为了生存，而将其他的生命夺去。而且，活着就会时常被不安、烦恼、不知何时死亡……这些恐怖所缠绕！当我感受到无可逃避的死亡，而且不能战胜他的时候，恐怖就觉醒了！对死亡的恐惧在不断加深，与其为自己带来不想承认死亡的无边痛苦，倒不如将这种痛苦转换成对生命的憎恨，对尚且活着事物的嫉妒。我无法停止加深对死亡的这种恐惧，那么能够拯救自己的就只有——破坏一切！我做到了！把自从出生以来就带有恐怖之心的 CRYSTALL，把这个世界的万物之源 CRYSTALL 毁灭，以此来换得我自己的永生！”

“停止你的梦话！你说的一切都是欺骗，是期望能有自己生存的理由！”

“……刚才那一瞬间，已经产生了答案。这个宇宙中所有事物生存的最终目的就是为了毁灭。我一直都等待着能有人说出这个答案，既然答案已经出现，这个世界也就不用再这样痛苦地存在下去了！我的任务只有一个。那就是将这个世界还原到没有生物，没有进化，也没有 CRYSTALL，一个‘无’的世界。如果一切从来就不曾有，那么恐怖也就不需要了，那就是你们苦心期望的真正世界吧。”

“这只是你的一厢情愿！”奇丹喘息着。“只要有活下去的希望，就绝不允许什么都没有，这才是我们真正的期望！”

“感受着痛苦，或者得了生存之希望这个不治之症，一旦害怕‘恐怖’就会像库杰那样走上毁灭的道路。这其实也不过是为了破坏世界而进化着。如果是为了破坏而生存的话，即使从一开始就不存在也不可惜。这些全部都是矛盾，我没有必要去否定自己得出的答案，全部都是真理。所谓的‘无’就代表了‘全部’，一切只要回到‘无’而不违背他，这就是所有活着的人和生物的希望。”

“我绝对不会让你这么做的！我们会把你击倒，然后证明这是错误。我们会战胜恐怖，会成为记忆，并且一代一代流传下去。所以……在这里倒下，并不代表我们输给你，只要把大家的力量集合起来，只要我们现在还有力量，就绝对不会终结。不管是谁将我们曾发生过的事情记住，并且成为记忆，这个记忆就会和生命一起永远地持续下去。”

不再喘息，不再害怕，奇丹站了起来，脸上是包容一切的平静。

“这，就是活着！”

“如果大家能够平安回家，我一定会给大家做好吃的。”那是奇那。

“我还没有败，我还会有很多的力量。”那是撒拉曼达。

“我的希望，依靠龙之魂而托付给你。”那是弗蕾娅。

“没有关系，我已经不再孤独了。加上艾柯的一份，请加油啊！”那是艾柯。

“我还没有成熟，但希望你能拥有骑士之心。”那是斯丹那。

“虽然我不能做什么，但我将自己的力量给你们！”那是比比。

“力量虽小，但请你接受！”那，是达加。

自万物起初，人类就是不停斗争的生物。为了这个延续无数世代的斗争，火为之灼烧，水为之沸腾，天为之狂风暴雨，地为之焦渴龟裂。如果说人类很坚强，不会有那么多的生命轻易失去；如果说人类很脆弱，那么集中了其他同伴力量的他们，又如何能将“永远之暗”打倒？

“这还没有结束！只要世界上还有恐怖存在，我就一定会再次复活的。”库杰的遗言仍旧顽固。

在战斗的洗礼中，奇丹的伙伴们成熟了，并结成了深厚的友谊。奇丹冒着生命的危险返回伊法之树去拯救库杰，他们第一次享受了生命的可贵。

杂音袅袅。但该结束的已经结束了。疲惫的人们，走到了飞空艇前，暂时没有胜利的喜悦，只是无力中沉重的感悟。

望向远方片刻，奇丹忽然停下了脚步。“大家先走一步，我有些事必须得做。”

“啊!?”众人异常惊讶。

“那个家伙还没有死，我要去救他。”

“是因为你们两个都是来自于塔拉吗?”

“那个不是理由！是他把我们引上了这条道路。如果想让这个城市毁灭，我绝不会允许。不过如果不是为了达加，我不能保证自己会不会重蹈他的覆辙。被救比放弃不是更好吗？不是谁都有选择死亡的一天，不需要自己选择死亡。”

“是的，奇丹。”斯丹那第一次紧紧地握住了奇丹的手。“我认为谁的一生中都会有那么一件事情，要交给自己去决定。”

“斯丹那，对于你，就是现在！比比也是，知道自己身世后，就接受了现实，他很坚强地活了下来。这对于比比来说，也是一个很了不起的决定。”

“没有。奇丹，我没有你想的那么深。”比比低下了头。

“比比……我知道在你脑中没有这个想法，大家也一定已经感受到了。但对于什么都没有的我，是你们教会了我生存的意义，那是我惟一而最宝贵的财富。”

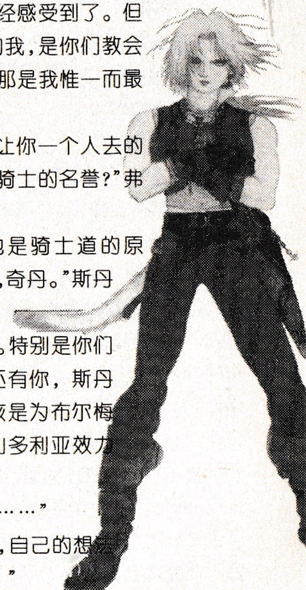
“如果那样，让你一个人去的话，岂不有辱我龙骑士的名誉?”弗蕾娅一举龙枪。

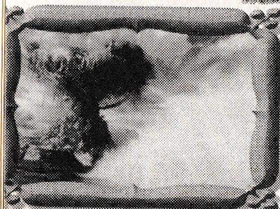
“帮助弱者也是骑士道的原则，让我也来帮你，奇丹。”斯丹那站近了几步。

“你们误会了。特别是你们两个。弗蕾娅，还有你，斯丹那。你们现在应该是为布尔梅西亚以及亚力克山多利亚效力的时候了。”

“虽然是这样……”

“而且想一下，自己的想法也真的非常简单。”





“那就是死性不改。你就是一个笨蛋。我只说这么一句，其他的都是废话。”一直不出声的撒拉曼达在大公着急的呼喊下转过了身体，语气无限冰冷，但其中所饱含的理解又无限真诚。“对不起，我先走一步了！”

看着撒拉曼达头也不回的身影，奇丹温馨的笑了。“那家伙说得很好，时间到了，大家一定要好好活下去呀！”

“奇丹，你也不能死啊。不然艾柯我，绝、对、不、会、原、谅、你——”

“我还要尝遍全世界的美食，为此，我还要借助你奇丹的力量。”

“我很了解你的性格。”弗蕾娅收起了枪。“但你现在真的像是一个笨蛋。待会儿见，不见不散！”

“奇丹。生活是件很困难的事，我一定会记住你的。”比比的眼里留下了世界第四个，也是最后一个意符：信念。

“奇丹……”是什么占据了达加的眼，如此的朦胧湿润，如此的制止不住。

“公主殿下，时间……”斯丹那的声音也第一次这样轻柔。

“我知道！”

“达加。不，女王殿下。”奇丹单膝跪下，而斯丹那转过身去。“本来要诱拐你的，但很遗憾，只能到此为止了。请原谅我的任性。”

“不，对我来说，还没有拒绝的条件，而且我也应该向你道谢。如果没有被你拐走，我恐怕还只是自己一个人，混混噩噩一无所成的一个人。是你，让我明白了什么才是最重要的。那么长时间的旅途，使我不知道该用什么来感谢你带给我如此美好的回忆，不过，真的……真的，谢谢，你！……但是，但是……请你……一定要回来啊……求你！”

“库杰，我来救你，能听见吗！”

“趁现在还来得及，别管我，快，快逃。”

“闭嘴！你给我好好等着，别像个女孩子一样唠唠叨叨的。看，我奇丹大人来临！”

伊法之树疯狂地追噬着奇丹，而奇丹却如玩耍一般在这些恐怖的枝条间穿梭，还好整以暇地做出各种轻松的姿态。但一个不慎，却跌到了谷底，恰好跌到了库杰身边。地上的库杰，平静地像是没有生命一样。

“奇丹？我叫你逃走，为什么还要来。”

“救人需要什么理由吗？”

“……其他的同伴已经安全脱出了吗？”

“嗯。啊，对了！这都是拜你所赐。”

“哼哼，那样就好。”库杰还想冷笑，但笑中的内容再也无法和以前相同。

“接下来轮到我们逃了，要赶快啊！”

“……对于想把你们当成同伴的我而言，已经没有生存的资格了。我已彻底失败，再没有必要生存在这个世界之上。”

“谁说你没有必要生存在这个世界上。刚才你不是还叫我快逃吗？”

“……和你们的战斗我失败了，我不想失去的东西都失去了。不过在那时候，似乎才有些感觉到生存的意义。但是，哼哼，现在已经太晚了。”库杰头滑向一边，眼皮将要合上。

“嘿！库杰！现在可不是睡觉的时候！”伊法之树再次咆哮而来，但电光石光的节奏中，一点也没有影响奇丹说话的速度。“库杰，你所做的一切，都不能算是好事，但你也给了我们一样东西，那就是‘希望’。即使你的目的是一种过错，但你却从中克服了自己，获得的就是重生啊！”

“……”渐渐地，库杰不再想到死亡，不再注意到周围的东西，在他的眼前，在那张每次看都仿佛会增添一番意义的脸上，又增添了一个最为重要的意义。

“我不会忘记你的。我忍不住这样想。我相信，我们既然被赋予生命，就决不会是错误。而且随着……

——时光

流逝……”

final fantasy IX

团员，生命憧憬的景象终于又一次在FF的世界中宿命地回归了，有情人终成眷属。光明的结局昭示着人们：友情与生命是多么的美好。



“这里是亚力克山多利亚吗？”熟悉的地方，熟悉的人，一个黑魔道士被撞倒在地。

“啊，你不是比比吗？”鼠小弟惊喜地问道。

“不要乱叫别人的名字。你在说什么？”

“是我，帕克！难道你忘了？”

“帕克？哪个帕克？啊。是布尔梅西亚的王子吗！”黑魔道士抱住了帕克。

“你怎么了。如果你不是比比，那又会是谁呢？”

“比比的孩子呀！”一阵嬉闹，跑过来一大群“比比”。

——每天都在说着奇丹的事，他对于我们，真的是一个非常重要的人，是一个教会我们生存意义的伟人。

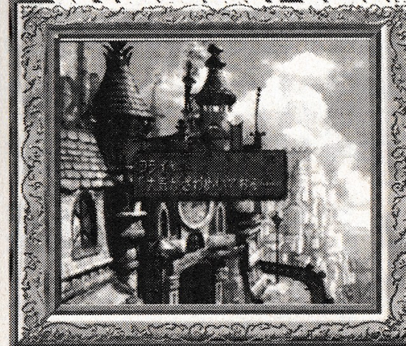
“回来了吗，弗蕾娅。”

“是啊，和亚力克山多利亚的朋友见了面，真是高兴啊。”

“在出发之前稍稍休息一下吧。”

“不知道从什么时候起，这个国家又恢复了生机。只要和弗拉托雷大人在一起，即使花上千年的时间也在所不惜。”

感受着枕上肩膀的柔发。“我也是这样想的，弗蕾娅……”



——生存，并不能永远继续。你不是这样教过我吗？如果不相互帮助，生存哪里具有意义？

“是和这间屋子告别的时候了。”女将军放下了手中的剑。“让我的回忆和这把‘萨布扎克伊’一起，我的使命已经完成。再见，我永远的亚力克山多利亚！”

——离别，并不单单令人伤感。即使已经分离，但心仍然相通。你不是那样说过吗？

跳过断了的木桥，仍然可以听见水声哗哗，那是瓦妮吗？

“啊，你也来到亚力克山多利亚了。是什么风把你吹来的？”

——我为什么而生存？我到底来干什么？是你让我有了思考这些问题的时间。谢谢。

王公的厨房里，饭菜香气飘满了空间。

“只是味道好，并不能算作最好的料理，重要的是用心去做，这才是真正的美味。为重要的同伴做饭，还真是愉快呀。”

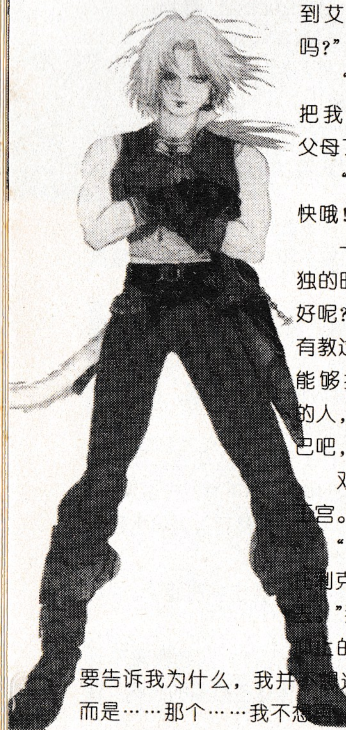
——你告诉我要将自己喜欢做的事继续下去，我会的，哪怕实际做起来会很困难。大家都很棒啊！

“快点，快点！”上升的电梯中，艾柯在西德大公夫妇面前蹦蹦跳跳的。“如果再不快点，戏剧就要开始了。”

“哈哈，不要那么着急，我们一定会赶上剧场艇的，只要坐上我新造出的‘希尔达、加尔达’号的话。”

“说什么呀！你刚才还在自夸新造的剧场艇速度没人赶得上，真是一个笨爸爸。”

和梦中一样。“亲爱的，你听到了吗？听



到艾柯叫我什么了吗？"

"老公，她终于把我们当成自己的父母了！"

"爸爸！妈妈！要快哦！快！"

——如果是在孤独的时候，该怎么办好呢？只有这个你没有教过我。不过我想能够找到真正答案的人，可能就只有自己吧，不是吗？

双脚即将跨出王宫。

"等一下，贝阿托利克斯！你要到哪去？"那张脸，是不同以往的激动。"请不要告诉我为什么，我并不想追问你的理由，而是……那个……我不想再一次失去你！"

"斯丹那……"

"从现在起，让我们两个一起守护嘉内特女王吧。"

——能遇见大家真的很高兴，希望能和大家再一次一起去冒险，但分别以后请一定回来，好吗？

亚力克山多利亚城堡，故事开始的地方。嘉内特女王坐在王位上，身后是斯丹那和贝阿托利克斯两人。

"剧场艇马上就要来了。真是怀念呀，又可以和大家见面了。但是……那一天发生的事不会再发生第二次了吧。我，不能只知道哭……不过，眼泪有时也需要勇气吧。"

"女士们，先生们，各位在场的观众，大家晚上好！"在烟花灿烂之中，巴克走上了舞台。故事的主人公尤莉娅公主和恋人马卡斯决心逃出城去，但公主却被莱阿王抓了回去。今天上演的就是马卡斯和公主决心私奔的一幕。坐在城堡上的嘉内特女王陛下，斯丹那大人和贝阿托利克斯大人，各位贵族，各位来宾，还有在屋顶上观看我们演出的大家，请您准备好手帕，感受眼泪带给您的温暖和湿润吧！

演出开始了：

"马卡斯！那不是马卡斯吗！"尤莉娅飞身扑去，紧紧抱住恋人。"真的好想见你呀。没有你，我活不下去！"

"公主殿下，和我这个低贱的人在一起，结局不会幸福的。"

"请不要把我叫成公主。马卡斯，难道你喜欢公主身份的我吗？"

"不，不是的。只不过和具有公主身份的人结婚，我会被别人说成是傀儡。"

"傀儡也会笑，也会哭。我会笑，我有时也会哭，但我不想让你带着面具活下去。"

"你真是那样为我想的吗？如果你放弃公主的身份，我就会给你戴上爱情的婚纱。"

"我不想与你分离！"

"我也是！那么就让我们坐上明早第一班船，自由地在世界各地旅行吧！"

马卡斯走后，公主仍然对着满天的星光不能自己。"啊，为什么这个世界会存在着既给人甜蜜，又令人悲伤的爱情呢。我，只是想和自己喜欢的人在一起！"

"如果发生像上回那样的事情，又会引发战争了，我不会让你们在一起的。"布兰库一直躲在墙后，目睹着这一场景，随后走过去带走了公主。

清晨的港口，马卡斯一直在那里等着。"已经过了约定的时间，但尤莉娅为什么还没来？"

"马上就要开船了！如布兰库所谈，只是你一个人的智慧，就能保持两国的和平，你觉得怎么样？"西那上船问道。

"那个人如果没有我的话，会活下去的。"阳光洗刷了天空的蓝色，几只白色的海鸟在风中飞起。"东方的太阳已经升起，是在为我们祝福吗？虽然不能像鸟一样振翅飞翔，但是……难道……她背叛了我……不，这是不可能的。尤莉娅不可能做出这种事情，我相信她！只要还有信念，美梦就一定会成真。如果太阳不祝福我们的话，那我就向两个月亮祈求。月亮，你那圣洁的光辉啊，请实现我的愿望吧！"

风吹起了马卡斯的披风，现出那张朝向嘉内特女王的脸。就是那张脸，那张引起无数次午夜惊梦的脸；就是那个微笑，那个可以包容一切永不会忘怀的微笑。

是他，一直存在的，奇丹！

没有考虑的时间，达加立刻站起，要冲下去。两位将军神情认真的似要阻拦，但随后嘴角同时泛起了笑容，同时为女王推开幸福之门。

跑下阶梯，跑出皇宫，穿过人群，穿过一切的阻碍。水晶掉了，那就将它抛弃。抛开头上的发饰，抛开一切的顾虑和思念的忧伤。只要眼泪润湿的是你的胸膛，只要拳头轻轻捶响的也是你的胸膛，就可以听到万众一声的欢呼像海潮遍彻城市每一个角落，就可以看到两位将军一起举起的萨布扎克伊身上反射出的阳光照亮世界每个方向的山河。

白鸟，飞翔过无数个世代，但她们仍然还要飞翔。

只要还有真情，眼泪就不会干枯。

永远。

只要还有信念，大地就不会坎坷。

永远。

只要还有希望，幻想就不会变为最终的幻想。



永远的幻想……永远的希望…

人物关系简述

奇丹：男主人公，盗贼团成员。塔拉人借以复活的工具（捷那姆），达加的恋人，是善与力量的代表。

达加：原名嘉内特，美丽而善良的亚力克山多利亚王国的公主。

比比：库杰制造出来的黑魔道士，性格善良又有些懦弱。

斯丹那：亚力克山多利亚王国的宫廷卫队长，达加公主的忠实守卫者。

弗蕾娅：布尔梅西亚的龙骑士，为追寻恋人弗拉托蕾而行遍天下。

艾柯：召唤一族的成员，拥有召唤圣兽的能力。

库杰：塔拉人借以复活的两个工具之一，奇丹的兄弟，一心摆脱宿命的束缚，获得永生。

布拉内女王：亚力克山多利亚王国的女王。

巴克：盗贼团首领，起初诱拐公主事件的引发者。

马卡斯：布兰库的兄弟，同样是盗贼团成员，戏剧中曾经与达加公主演过对手戏。

布兰库：盗贼团成员，奇丹的朋友。曾为救朋友而被疯狂森林石化。

贝亚托利克斯：亚力克山多利亚王国的女将军，号称天下第一强者。

托托：达加的老师，掌握达加身世秘密的学者。

帕克：鼠小弟是也，克蕾拉王国的王子。



从自然人格到〇〇〇社会人格的成长

FINAL FANTASY IX

评《FF9》的剧本构成

PS·RPG

品论人：Soul Edge

什么是好的RPG，我没有资格去评说。但什么才是好的RPG剧本，却又用什么尺度去评判呢？

正如文学是人学一样，RPG和其它类型游戏的不同在于它是关于"人"的游戏，有关主角如何在游戏中成长的游戏。善恶是这类游戏的基本世界观界定。当然，善不断强大，恶终于覆灭，这样的架构我们早已经厌倦，如果不是光追求游戏性，一成不变的"DQ"类型总让人厌倦。

在PS上延续了三代的《最终幻想》，在尝试了各种崭新的表现手法后，又向着"人"的文本根源复归。庞大的空想世界，波澜起伏的战争场面，作用都是围绕着一个成长的故事，"人"的成长。

首先是个人的成长。比比也好，达加也好，奇丹也好，甚至是反面角色的库杰，都是在这场大动乱中成长起来，学会怎样生存，学会什么才是生存的。不管用什么来涂饰，人始终是"私"性的动物，从自己的世界观，从自己的欲望或理想出发，用身周的世界和所受的挫折去印证个体的价值，随后使自己对于世界的理解能累积起更多的内容，这即是成长。差别最多只在于这些内容是偏向于私有性还是偏向于社会性。欲望、贪婪、自私、狭隘，这只是人性的较低层次，借助着戏剧的矛盾性原则，即便是丑陋的布拉内女王，在虚妄的执念破灭之后也学到了从前所不具有的东西。反观生活中的自我，如果受控于私利和狭隘而不能自拔，那岂非只具有生物性？《最终幻想9》交给我们一个沉重的命题：人如何走出自我和努力战胜自我。

荷兰学者赫伊津哈在著名作品《游戏的人》中夸大了人类的游戏本能，并将之贯穿到人类文明之中，但我们不要忘记，人终究是社会的人。一个个人如果失陷在自我的沼泽，我们称之为"自私"；那么一个群体一旦异口同声地为自己的群体而争名夺利，那又会叫作什么？悲哀的是，我们通常会把多数人的利益共同体称为"公理"。《最终幻想9》真正的故事背景并不是奇丹和达加的恋情，也不是奇丹和同伴们的友情，而是一个衰老的星球为了自己继续生存而欲侵蚀另一个尚且年轻的星球，是一些生命群体以抹杀另一些生命群体来挽救自我生存的价值。战争，无论用什么借口来充作名号，都不过是利益冲突的宏观反映。个人的能力有限，就借助群体；群体的能力有限，那么世界上就多了叫"召唤兽"和"神"的工具。最后，无论召唤兽带来怎样的力量和毁灭，仍然是靠着走出自我的人来完成这个人类世界的成长。塔拉星球，追求生命而失去了永恒，到最后，失去了狭隘的生命却由此得到了永恒。在这里，《最终幻想9》交给我们一个更沉重的命题：依托各种欲急而生的文明难避覆灭的结局，永远的自然和宇宙却不会因为人类可笑的争斗历史而变化。

SQUARE近年来越来越重视视觉语言的运用，有人谓之"电影化"，但至少在本作中，"镜头"的转换是潜性的。先是以比比眼中的世界来勾勒出游戏里的人物，当各人逐渐成长起来之时，又用多个视角来返（接下页）

谈东京魔人学院的设定

PS·S·RPG　品论人：Soul Edge



日本，如果用人去形容，那么就可以称之为商业化大师。发达的商业不单单靠强大的社会生产力，更得依赖一个国家文明和体制的根基。日本虽然是一个岛国，但其实是一个和中国一样的农业国。大家都知道，中国是它的母文化国，但比之中国幅源辽阔、地域性表征突出而言，日本文明却不那么抱守成一，可说它的现代文明是完全建筑在西化制度和东方底蕴的结合体上。这仿佛有些虚无的表象，却是可以从许多真实的现象中表现出来。联系到游戏世界来，从游戏的设定即能看出这种文化上的性格。

比卡丘我们先不谈了，这个小家伙完全是世界化形象的产物。近年来，依靠商业化的设定而大获成功的次世代游戏有两个：《樱花大战》和这个《东京魔人学园》。《樱花大战》是形象的奇迹，不用去管游戏做得到底如何，创造出这些具有典型性的形象来，休想不成功。《东京魔人学园》也是如此，只不过没有那么多的商业运作。这款游戏的类型是S.RPG，但严格说来，应该把那个"S"去掉。虽然有一条主线贯穿，实质却是由多个短篇串起的链状节构。和文学不同，小说越是短篇越要求高度的凝聚，难度也就越高。而游戏，因为框架基本定型，一般不适合较"先锋"的节构，叙事方法一般也较为传统单一，因此短篇更容易把玩家注意力集中到人物身上，充分感受到人物的性格魅力，读者所受的"蛊惑"也越大。这款游戏忠实围绕着戏剧的灵魂和中心载体：冲突。故事安排都较紧凑，加之故事部分运用了音响小说的形式，叙事角度也就易于产生变化，更让人为该篇主人公的命运感到紧张。

至于强烈的东方文化背景，是游戏与玩家的交流层面，所起的作用也较直观一些。2代的"复古"即是这项设定成功的证明。但很可惜，由于文字的差异，这款以东方文化为要素的游戏未能在我国国内引起较大的反响，实在是令人无可奈何。

日本相关《东京魔人学园》的个人站点有二百五十多个，可见良好的设定是多么重要。懂得日文的玩友真不该错过这款游戏，因为近乎完美的设定，使该作水准超过许多大作。至于游戏性也同样具有的高度，那倒是细枝末节了。

（接前页）

照主人公。库杰、米科特，其实都是奇丹人格的不同面，同样，也是我们心中的不同方向，一切只看自己会踩到哪条岔路上去。塔拉战舰的那只巨眼自始至终观注着故事发生的世界，它是真正的叙述者。

在人物的设置上，除了主要角色，一些大有发挥余地的角色都未形成该有的张力。盗贼团、奇那、布拉内女王……他们的性格塑造都还比较单调，没有恪守人物塑造"圆性性格"的原则。

游戏性的加强是由这种载体所决定，真正所谓的"回到原点"，个人以为是深入地阐释了"成长"这个一切RPG都具有的主题吧。





本应无聊的 WE2000J 联盟

小日本又在想方设法从足球游戏上赚钱了

PS SPG KONAMI 品论人：sshepp

● 发售日期:2000.6.29

持一贯做法，作为 KONAMI 足球的铁杆，新作发售当天我就将之买回（其实每回都有上当感，但谁让 J 联盟与 WE 都是 KONAMI 的呢）。不过，两日鏖战，终有收获。

首先可以肯定一点，KONAMI 下了真功夫，在已经相当成功的 WE4 基础上开发出了这样一款将 K 氏两条泾渭分明的足球路线巧妙结合，并颇富新意的足球游戏。这点尤其体现在再自然不过的球场定率——"伤病"这一概念的引入（明星球员这回可要小心了，自己再不是金刚之身喽），队员由于伤情过重只能被替换下场，比赛往往也会随之出现戏剧性的变化，也正因此比赛的火爆程度被推向了一个新的高度。同时，我们很容易忽略的一点，场上队长的指定在这里也显得尤为重要，比赛节奏也会因此产生微妙的的差别。

其实，PS 平台发展至今，图象技术业已达到了顶峰，追求更高的画面质量已属难上加难。本作通过远景模糊处理、球网后安排记者摄影的贴图、镜头转换时利用广告遮盖（本身就是在做广告）、近景特写时增加新的技术动作——放倒对方时，被铲球员的倒地动作相当真实（痛苦状），守门员也不再像从前那样只会在扑出球后傻傻的自己兴奋半天，而是相当真实的与同伴相互激励一下，不仅如此，许多明星球员的形象与标志动作也在游戏中得到真实再现（别吃惊，游戏中有贝克汉姆，而且发型也是最新最酷的那种），进球后也不再只有那几种固定庆祝模式，而是相当个性化的设置（本身就是实况嘛）。这一切都很好的将壮大的球场气氛烘托出来。

球员的反应与意识也都得到了大幅提升，这点特别体现在进攻的跑位上，有球无球队员的相互配合与搬动，使整场比赛变得更为真实，更为流畅，传出的球无人接应这种尴尬场面在本作中很难看见。值得一提的是在手感上来之后 2 过 1 显得比直塞球更为实用（本来就没有那么笨的后卫嘛），技术出色的球员可以晃过守门员打空门。

本作另一点让我废寝忘食之处就是有隐藏的 MASTER TEAM 和杯赛，相信喜爱 WE 系列的玩家也一定会为"曼联、巴塞、达加马"等世界顶尖俱乐部彻夜征战吧？

细细品味 WE2000J 联盟，感觉的确有其优秀之处。在那炎热的夏天，一杯清凉饮料相信会给你不少清爽吧？



拳皇

真的走向黄泉路了吗……

文、责编/SHADOW PHOENIX

《拳皇》——THE KING OF FIGHTERS，直译为"格斗之王"，后经国人简化引伸而变成如今的"拳皇"，记得在此系列的第四作《KOF97》中香港场地的背景上就有"拳皇祝庆好典"的霓虹灯招牌，是 SNK 已经默认这个称谓了吗？就像 CAPCOM 将其经典名作《STREET FIGHTER》在日本某著名杂志上的专题栏目介绍时就用了国人的译名——"街头霸王"。

从 1994 年推出系列第一作《KOF94》到今年的《KOF2000》，已是第七部作品了（题外话：还曾经于 PS 上推出以 KOF 人物为主人公的 RPG 作品"拳皇・京"），据传言这是 SNK 公司推出的该系列的最后一部作品，难道真的走上"黄泉"之路了吗？君不见"拳皇"系列对青少年的影响是多么夸张，不说别的，仅《电软》独有的人物 COSPLAY 栏目《乱舞势力之缱绻作品》中八神的克隆体就几乎期期不落，削得碎薄的红色中长发，白色大衬衫和绑住双腿的红裤子；不仅是《电软》，注意一些青少年聚集的场所，不乏其之复制品"暴走"其间。有关 KOF 之周边产品，如玩偶、钥匙链、T 恤、挂画、海报等等更是如雨后春笋、层出不穷，均是青少年的无限爱物……



关于本系列的作品回顾在这里就不再为大家叙述了，早期的《格斗天书》到本刊几乎每年 8、9 月份随着《KOF》的每年作品登场时所做的详尽介绍已经将《KOF》的每部作品讲得通通透透。这里我们从其他几个视点看看这"垂暮"（天师说用词有些过分）的英雄曾经的辉煌吧（见下页表格）！

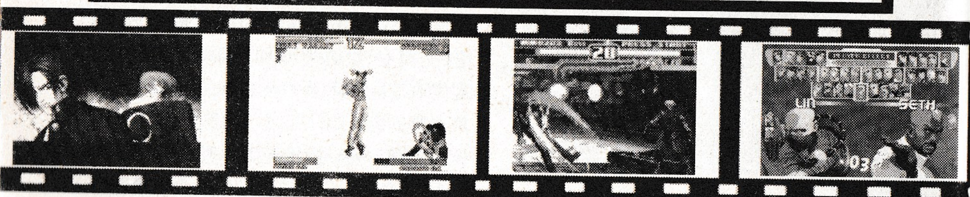
黄泉——地下的泉水。指人死后埋葬的地方，迷信的人指阴间。SNK 真的已到了如此的穷途末路了吗？也许"KOF2000"的出现本身就是个错误．从当初"KOF94"开始，SNK 就将自己逼上了每年要出一个新的 KOF 的绝境．广告和商业上的疯狂炒作在一开始帮了它的大忙．但是这无法掩盖在创意上的贫乏。无可否认，KOF 系列的战斗系统是由 SF 系列修改而来，而格斗模式缺少变化创新，有些千篇一律的感觉；在游戏时一些后来者（New Comer）很难击败那些常年占据 KOF 机台的老鸟；此外很重要的一点就是除新人物和少量的新系统外没有什么创新是"拳皇"系列步入 tomb 的原因，可是又存在怎么创新的问题，这就要留给 SNK 的工作人员自己去深思了……资金不足可以再生产，而迷失了道路进而不思进取，终有一日坐吃山空。想想几年前 SNK 的格斗作品真是雄踞大小街机厅房，但其主攻作品也许就是这部每年夏季推出的"拳皇"系列了吧！记得《95KOF》出现时（因条件及时间等方面的限制，《94》没有那么高的市场占有率），其丰富的选人组队方式、援护回避等系统均令人眼前一亮，紧接着的 2 年也是一代好过一代，至今《97》仍是该系列中吃币率最高的

作品，而到了《98》、《99》以至现在的《2000》都有些固步自封的感觉，也难怪 SNK，一个系列到了第六代仍有如此高的人气度已属难得，不仅游戏如此，许多其他的事物亦然，比如电影拍续集，又有几部能超越前作呢，何况是珠玉在前啊！

说句题外话，NGP 手掌机的推出也许是 SNK 公司为了弥补家用机市场的不足，总是让别人的主机移植自己的作品，就像看着钱流进别人的兜里，真是愤愤不平啊！但在 NGP 上玩《KOF》似乎总别扭了些。SNK 啊，多少你的 FANS 们一起振臂高呼，将昨日的光荣抛开，重新建立一个新的王国吧。尽管我们钟爱的“KOF”系列已不得不走向黄泉……但相信会有其他类型的作品很快取代“拳皇”的位置，做一个真正的“THE KING OF GAMES”吧！

	FIGHTERS'94	'95	'96	THE KING OF FIGHTERS'97
登场人数	24	26	29	30
BOSS	鲁卡尔	草雉柴舟 终极鲁卡尔	神乐千鹤 GOENITZ	大蛇
海报				

	THE KING OF FIGHTERS'98	THE KING OF FIGHTERS '99 Millennium Battle	THE KING OF FIGHTERS
登场人数	38	32	36
BOSS	终极鲁卡尔	库里扎里德	?
海报			



粗玩“乔乔大冒险”，浅谈动漫游戏化

PS FTG 品论人：彩火·阳

该游戏本人无缘亲见街机版，PS 版“乔乔大冒险”毕竟因为机能的限制，难将作品的全部效果发挥出来。但对于更是漫画迷的我来说，机器画面的表现力到在次要，能否将漫画作品中那种诡秘的气氛，灵异的造型表现出来则是我最关心的。

应该说，本作比较客观展示了 CAPCOM 的制作实力，优秀的格斗感觉并没有因为人物们本身过于怪异的设定而有较大的损失，而且爽快而简洁的连续技，就算是新手也能够打出令人目不暇接的攻击。那么，游戏中体验的感觉呢，那股久违的漫画中自然浸透着的陆离灵犀的体悟呢？

其实，玩了这么多年游戏，在重现原作精髓上，感觉最成功的还是 MD 临终期的“幽游白书”。当时游戏中对人物都有比较自然的刻画，至今我仍对飞影的邪王炎杀黑龙波以及藏马的妖狐幻化还有深刻的印象。在保证漫画味浓重的同时，游戏还有比较精准的格斗判定和游戏性。特别是当时四人乱斗和黑暗武斗大会的模式设定，不但给多人游戏带来的罕见的乐趣，就是单独一人，也有相当深邃的游戏性。当时，那款游戏以 MD 机能所作出的效果令人吃惊，很自然成了众多玩家必须推崇的经典。那么，现在反观当时“幽游白书”的成功，我感觉在游戏中，尤其是格斗游戏中，即要实现对漫画原作精神展现，又要富余游戏性，是有几个要素的：



1 符合原作画风的设定
2 有对人物能力很巧妙的实现
3 有符合原作氛围的背景设定
4 有符合原作风格的游戏模式

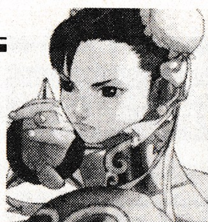
我通过以上四个自制的标准来评定“乔乔大冒险”，感觉这款作品还是比较成功的，尤其是在格斗的感觉上，更不是“幽游白书”可以相提并论的。但可能 CAPCOM 公司是一个过于专业的格斗游戏制作者，所以在作品感觉的还原上有些欠火候，使这部作品更接近于一款只取其形而放其神的作品。人物设计虽说尽量忠于了原著，但我感觉还是 LOADING 时的插画更真实一些，对战中的人物形象可能除了乔乔以外，难有令人信服的角色。

其实游戏毕竟是游戏，要有符合游戏风格的设定才行，所以游戏同动漫作品之间总有难以克服的隔阂。如果偏颇原作很有可能带来游戏性的下降。记得在土星上玩“超时空要塞——可曾记得爱”中动画感真是很强，不但有大量的动画，还有游戏画面的效果也很有处身 MACOSSS 世界的感觉。但是就是很难有出色的射击感，特别是对射击硬派人士来说，真是一款很逊的作品。所以回到“乔乔”的世界里，我得到的是更多格斗的快感，而鲜有对原作的回忆。虽然游戏中也有剧情模式，而且召唤替身的感觉很棒（其实没有替身威力就太弱了，尤其是替身随必杀技瞬间出动的感觉最能体现原作中迷幻色彩，是最点睛的设计）但出于格斗游戏体制的限制，剧情模式似乎多是一种只能交代战斗原因和地点的讲解，原作中错综复杂的关系实在鲜有体现，而这正是原作最吸引人的地方。精髓不在，原味也就难寻了。当然，对于一款游戏来说，游戏性是更重要的。由于原作在故事的结构上过于复杂，所以尽管游戏本身的格斗感相当不错，但仍旧很难用恰当的形式来体现原作的格调。或许这应该是一种难以逾越的屏障，否则游戏的威力就可以取代其他娱乐方式的魅力了。

日月轮回，街霸永恒

从 SF Ⅲ 3RD 说开……

DC FTG　品论人：小侃霸





说到街头霸王，就不可避免地要对“嘉富康(CAPCOM 官方汉语称谓)”夸奖一番。

Street Figher，分明是一个豪门旺族，它历经了 CP SYSTEM 基板的更新换代，在长达 13 年的漫长时间里形成了一个庞大的格斗体系，其每一部作品均有着自己的鲜明特色，甚至在同一个系列里，嘉富康也要推出不同的进化版本来加以完善。这是很不容易的，它从一个侧面反映出厂商的创造力和制作底力。例如，很好地将街霸精神给诠释出来的 SF Ⅲ 3RD，便是天尊旗下 SF 门下的正宗嫡传弟子，嘉富康特以大罗马数字“Ⅲ”来对游戏的标题加以区分，而“3RD”则说明这是 SF Ⅲ这个系列里的第三部作品（也是目前“街霸”的最新作）。

这里打算通过 SF Ⅲ 3RD 来地剖析一下嘉富康公司在制作格斗 GAME 时所运用的种种技巧，虽然不一定完整，但却愿为自己，也为曾经身为 STREET FIGHTER 的朋友们，送上一段尘封已久的回忆，并衷心希望各地消沉下去的嘉富康格斗者能够重操旧业，再展辉煌。

街霸们都知道，SF 一个最大的特色就是朴素。但是请注意：这里的朴素并不是说游戏的画面简单或是技巧枯燥——实际上，“朴素”二字隐含有自然、返朴归真的意思。嫡系街霸系列常常在朴素到让人们完全说不出什么的情形下将“打斗”溶于虚拟的“生活”之中——那是简单直接的故事，虽有若无的人物设定资料，毫不做作的角色服饰，以致于亲切的背景和缜密的手感不得不随之而来。这些都是嘉富康有别于其他厂商的“分水岭”，当然只是一小部分。那么是不是说，嘉富康就不会哗众取宠了呢？事实上，只有当嘉富康认为该喧哗的时候，他才会毫无保留地去夸张画面（以至有些肆无忌惮，如 VS 系列）。或者，在“夸张无效”的情况下独辟蹊径，创造出极其著名的“VAMPIRE”华丽系列。

然而遗憾的是，不少人把“朴素”当成了游戏的一大缺点，他们在很大程度上忽视了 SF 的内在美，由于在主观思想上已存在排斥性，更谈不到对格斗神髓的把握了。

有鉴于此，《游戏批评》很愿意对 SF Ⅲ 3RD 进行逐条分析，以唤醒蛰伏者——

●人物设定。嘉富康的 SF Ⅱ人设本已深入人心，后来因 ZERO 系列的画风改为卡通式，加之 CPS Ⅱ/ Ⅲ在中国大陆的普及率过低，曾几何时红遍大江南北的街霸形象被人们迅速地遗忘了……直到 SF Ⅲ诞生，嘉富康特级画师拾起画笔，以其特有的狂放不羁之笔法重新描绘出昔日的英雄，从各角色的眼睛里，仅仅从他们的眼睛里，我们终又感受到那股强烈的、无处不在的街霸精神。可以毫不夸张地说，若没有这位伟大的画师，街头霸王便无从谈起；也只有这位画师，才能够从眼神和肢体上赋予那些“衣着简陋”的角色们以格斗之灵魂。

●人物动作设定。多亏了 CPS Ⅲ这块 HI END 基板，街霸角色的动作被合理地表现出来了，它们连续、协调、流畅、舒展，给打者以良好的视觉感受，一招一式无不体现着制作者对格斗技和人体工程学的深刻理解，充分地表达出格斗的真实感和美感。在 3RD 中，角色的表情十分丰富，无论是打人还是被打，皆有对应之表情，而角色的衣服、头发会随着动作的变化产生种种动态效果。必须指出的是，人物超杀的残像是高帧幅运动的，KO 对手时除去全屏金光外有时甚至会出现多级 ZOOM OUT 特写（如隆），其炸裂度简直不亚于电影。



●背景设定。采用写实风格，追求“细腻”。为了营造出具有动感的景物，嘉富康几乎没有运用卷轴处理，而仅仅从透视的角度来将背景与前景人物溶为一体，同时加大了 Y 轴长度，使得角色在空中有了更好的表现，强化了视觉冲击。同人物简约的服饰相比，背景的精致和复杂却是相当值得玩味的——精心挑选的各国各地区代表建筑和风景，微妙的天候变化，在基板强大的发色支持下，瞬间将打者带到了虚拟得近乎完美的现实之中。另外，角色所属国家（地区）的旗帜亦悄无声息地起到了融合全球玩家的作用，不由让人想到了 SF Ⅱ……

●BGM 及 SE 设定。十分有型的 BGM，融入了每一关的画面构成，曲风与画面氛围相匹配。效果音则一扫 ZERO 以来的小气，回到 12 人阶段的硬派，稍嫌野蛮。

●格斗流派设定。记得很早就有朋友写过肯的粗犷豪迈与隆的严谨稳健之区别：二人的招式几乎完全相同，但肯似乎更像是个好大喜功的表演者而隆则是个痴痴的拳法探索者——其实人物设定画家用笔在一定程度上已将人物的性格特点从他们的脸上给表露出来，但在实际格斗中往往更能体会到这其中的奥妙。原因很简单，技如其人也。考虑到街霸众多的角色不可能在 3RD 里悉数登场，嘉富康为不同流派的技巧选取了相应的代言人，如 HUGO 取代了桑吉，达得利取代了莫比松，尼克鲁取代了达尔锡……各派斗技不但没有消亡，反而得以发扬光大。再有，每个人在登场前总是有各自的习惯动作，而 HUGO 与阿赖克斯对战前必有亲昵动作，这些也都是格斗流派设定的表现所在，暗中突显了角色的个性。

●格斗系统设定。本作设立了超杀槽(SA)、晕点槽、BLOCKING 三大系统，最值得一提的是 BLOCKING——对手出手后己方在挨打前的 10/ 60 秒以内的尚有阻碍时间（输入方向前或方向下），以形成地面上段/ 地面下段/空中 BOLCKING，而连续“上段→下段”或“下段→上段”的 BLOCKING 快速输入也成为可能，之后亦可追加反击动作（以 BLOCKING 后的中攻击→必杀→SA 为最理想）。以上确实难度较大，但亦极大地提高了游戏的战略性。而 BLOCKING 更可用于防反，只是在对手的连续攻击（目押）中要先将拉后的摇杆回中，再行逆向入力方可成功，这就要求玩家对自己的被攻击判定之恢复时间要有非常好的感觉才行。总之，阻碍一技是需要反复练习的（在练习模式下，先操纵任意一个对手录下其攻击己方的全过程，然后才能操纵你想使用的角色进行 BLOCKING 练习。这也可算是非常罕见的一个练习手段了）。

●格斗技设定。3RD 秉承 SF Ⅱ以来进化了若干代之连续技法和简化输入法，属标准 6 键格斗，只是嘉富康多年潜心研究的斗技精髓，在此又岂能概而括之？有赖于各位的努力。基本上，投技为轻 P + 轻 K(判定发生时间位于通常技之后，但在 SA 之前）。另有蹲防不能技，其后可视情况来展开 SA 攻击（判定较严格）。再有就是空中吹飞对手后的攻击，以及时给予敌最大伤害为盼。最后，挑衅技是有攻击力的，可别忘了试试哦。

●通关画面设定。再一次看到了 SF Ⅱ的影子。一般地，角色通关后总是在欢庆、热闹的氛围中结束，每个人都有一段小小的故事，故事大多来源于日常生活，可说是十分有趣。其实从游戏的许多细节处我们都可以感悟街霸们可爱的一面，以及制作者纯朴、幽默的一面。

通过以上的分析可以得出如下结论：SF Ⅲ RD 的确是一款完全嘉富康风格的、全景再现街霸精神的二维格斗首选作品，当之无愧于日本媒体所形容的“最高”字样。



体味足球精髓的WE第四弹



运行机种：PS
制作公司：KONAMI
发行日期：1999.9.3
品论人：欧文

作为世界第一体育运动，足球的魅力不言而喻，游戏开发公司自然也不会错过这个极好的题材。然而在众多足球游戏中，KONAMI公司出品的WE4是笔者见过最出色的一款。

☆外观重视细节

WE4是实况足球系列的第四代。单从游戏外观来看，WE4基本沿袭了前作的风格。队员的造型及场地的规划都没有太大变化。但一些细节处理体现了WE4的进步，如球员起脚后的足球撞击声，效果较之前代敲锣般的"镗、镗"声，绝对饱满了很多。整体画面的色彩也进步了不少。这些细节虽然不很明显，但当玩家熟悉了游戏后，再找出前一代重温一下，定会体会到新作与老版不可同日而语的感觉。

☆绝对的真实性

真实性的体现是体育类游戏成功与否的关键。而WE4最为成功的一点就是超越任何同类游戏的真实性。在足球类游戏中最为常见的通病就是过于准确的传球与精湛无比的射术。WE3在这一点上也存在不足。而现实中的足球绝非如此。足球的准确传切除了对出球者脚法的要求，队员之间的位置感觉，起脚时机的把握都至关重要。在WE3中，队员之间的传球过于准确，尤其在中后场，只要大方向对，一般都能够将球轻易传至队友脚下。而WE4则迥然不同，传球者的姿势、步点、面对方向、跑动速度及接球者的位置、跑动时机都直接影响着传接球的成功率。有时经常会出现球传到对方脚下，以及接球队员由于配合不够默契而踉踉跄跄追不到球的镜头。传球难度虽然不小，但如果熟练掌握后，玩家在游戏中能够打出相当精妙的配合。在射门上，WE4也有着更高的要求。在WE3中，对于一个熟练的玩家，两位数的比分并不稀奇。而在WE4中，射门的难度上绝对有大幅度提高。射门队员的状态、力度及角度特别重要，这些都会直接影响射门的命中率，如果掌握不好，单刀球都会经常被守门员轻易扑出，高射炮般的大脚更是比比皆是。所以一场比赛中很难出现离谱的比分。这也是与真实比赛相吻合的。值得一提的是一些小花絮。一些老玩家可能还记得在94年世界杯外围赛中，中国队与也门一役，也门队的一脚任意球打在横梁上弹回后撞中奋力扑救的中国队门将区楚良背部，鬼使神差的滚进了球门。正是这个入球使中国队冲出亚洲的梦想早早结束。在WE4中，这种球的出现也有相当的几率。真实性可见一斑。

☆配合作战的乐趣倍增

网吧之所以有巨大的吸引力就是在于这里提供了一个可以进行多人共同游戏的环境。与朋友相互配合作战比在家单打独斗更为引人。WE4就是一款支持多人对战的游戏。利用分插，可以有四名玩家两两配合，同时进行游戏。这时，心有灵犀的配合与默契更为重要，进球的难度也有所加大。但合作取得胜利后的喜悦绝对是单人作战所难以体会到的。

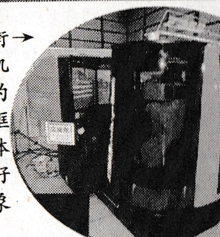
F355 伟大的艺术

◎评"法拉利355挑战"
◎品论人：王骏生

□发行机种：DC
□制作公司：SEGA
□发行日期：2000.8.3



名车、醇酒、美女。在世上任何一个国家里、任何一个朝代中，这都是男人永恒的追求。如今，世上能够把驾驶和艺术结合得完美无缺的，只有一个名字。这个名字就是"法拉利"。法拉利已不仅是一个名字，它已经成为一个代表、一种象征、一种文化。要把这种魅力在游戏中完美地体现出来，似乎也只有一个人可以做到——铃木裕似乎与法拉利是天生的绝配。



街机的框体好象国内很少能见到

* * * * * * * * * * *

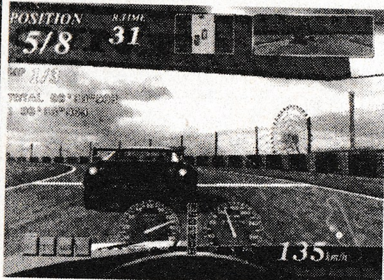
"法拉利355挑战"，绝对不是一个随便拿来玩玩的赛车游戏。不，它是一瓶陈年而醇厚的MARGUX葡萄酒，是大师级的超级作品，需要绝对的诚惶诚恐和细细品味。甚至，如果试图把它的名字与其他赛车游戏相提并论，都会让人感到是对它的一种亵渎。

* * * * * * * * * *

习惯了在索尼媚俗绚烂包装下的生活，第一次接触"法拉利挑战者355"的时候，你或许会感到一点尴尬、一点简陋：除了车厢左侧的驾驶座，没有任何其他视点可以替换；除了法拉利挑战者355型跑车，没有任何其他的车种可以选择，没有性感的美女、没有夸张的反光，甚至，在现有的DC游戏中，它都不能算是最华丽的。但是那一种无可比拟的真实感，和法拉利那独一无二的火红色彩，从一开始就能把你深深吸引。对车迷们来说，没有一种声音比法拉利跑车的马达声更接近天上的仙乐的了——不，那声音就是车迷心中天使的圣歌。当你按下手柄上的开始键、耳朵里传来那悦耳的轰鸣声时，你知道，天堂已经在你的眼前了。

* * * * * * * * *

游戏所带来的，是种近乎完美的驾驶体验，它的速度感和驾驶感达到了令人惊异的和谐。它没有疯狂到"RAGE RACER"那样的高速和甩尾，也没有夸张到"GRAN TOURISMO"那样的所谓"真实模拟"。对于你所有的动作，系统都给予最真实、最细致入微的反应。从弹簧的震颤，到悬架的抖动，到引擎的旋转，只要你是一个有真正驾驶经验的车手，你甚至立刻可以从声音上听出坐骑的状况。这种对真实的模拟程度，是目前任何其他游戏所无法比拟的。游戏中的10条赛道（包括5条隐藏道），对赛车手来说都是真正的挑战。这其中有强调高速的意大利蒙扎（MONZA）赛道（法拉利车厂专用试车道），也有强调技巧的日本铃鹿（SUZUKA）赛道，更有充满域外城市风光的美国长岛（LONG ISLAND）赛道。但是无论哪条赛道，都给你强烈的真实感：路面的刹车印、上下的坡度、细节部分的崎岖不平……细腻的设定配合赛车的反应，清晰无误地告诉你一件事：这是在真正赛道上进行的真正的车赛。当你熟悉了这个真实的环境中之后，再回头看看R5或者GT，你会感到一种无法接受的浅薄。



* * * * * * * * *

初上手的玩家会更在意游戏的竞争性。不，千万不要说游戏没有给你足够的对抗感，那只能显出你对赛车的无知。在同类车型的比赛中，需要对抗的不是赛车的引擎，而是赛手的智慧和勇气。那种竞争和对抗，是要你自己一个一个弯道去琢磨、去研究出来的。而"法拉利挑战者 355"的人工智能，显然已是同类游戏中的佼佼者，你的对手是 7 个真正的人类。你会很快发现，他们有着人类天生的胆怯，同时也有车手惯有的狡诈。和它相比，GT 的人工智能简直就是没有出生的婴儿。

街机三连机的威力竟然在蚊香上有着完美的表现，实在令人难以置信。

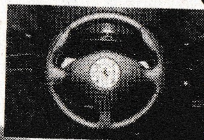


* * * * * * * *

当然，再好的人工智能，也无法与人类自身相比——至少在 21 世纪的今天还不行。所幸的是，游戏对多人游戏的支持恰倒好处地弥补了这一遗憾。联机或者分屏对战，这已经是无须介绍的老套模式。"法拉利挑战者 355"最大的革新就是引入了 INTERNET 多人对战的概念，而且巧妙地解决了网络堵塞对游戏造成的阻碍。玩家可以身处世界的任何角落，只要你的 DC 能够连接上国际互联网，系统就会将游戏自动引导到专用网站中并登录你的对战请求。每一次游戏可接纳的最多人数为 16 人，但是只有通过及格赛的前 8 名才能进行最后的决赛。虽然你在决赛中的起始位是由及格赛的排名决定的，但无论是在及格赛或者是决赛中，你并不能直接看到在世界另一方的其他对手－－目前互联网的交通情况并不能保证高速度地传送如此之多的数据。不过，当你完成比赛之后，所有车手的比赛情况都会被自动下载到你的主机里，通过之后的离线全程回放，你便有机会欣赏到你和其他对手激烈争夺的场景了。每一位车手都有自己的名字和性格，这在你面前已不单单是一个简单的符号。当你看到在这世界上有着如此之多的同好、当你想到你正在与他们面对面地交流时，你会不由得产生一种莫明的激动之情。这是一种只有伟大的艺术才能产生的感动。

* * * * * * * * *

科技，同样能够产生伟大的艺术。法拉利和铃木裕正式图告诉我们这个道理。





美与力绝美的组合——法拉利 355

过的艺术

小议"莎木之一章：横须贺"

发行机种：DC

制作公司：SEGA

发行日期：1999.12.29.

品论人：王骏生

不得不承认，铃木裕实在是一个充满创意的伟大制作人。如果说，在"法拉利挑战者 355"中，铃木裕把他对艺术的诠释和理解与游戏这种文化做了相当完美平衡的话，他在"莎木" 中的实验就显得过于矫情和走火入魔。不过这也难怪，毕竟"莎木"比"法拉利 355"早出差不多一年，而在此之前，并没有类似的游戏模式出现。但是，这依然不能成为掩饰"莎木"缺陷的理由。这里所说的"莎木"只是其系列的第一作："一章：横须贺"，与号称"创意 5 载，投资 7 千万美圆"的巨作级宣传相比，玩家难免会产生一些"盛名之下，其实难却"的感觉，有的甚至感到自己受到了愚弄。其实，"莎木"的制作相当认真，技术也非常先进，游戏中的所有物品全部都来自于生活实际，甚至连落叶飘动这种细节都运用了 MOTION CAPTURE 技术，这种不亚于大型电视剧的制作态度在游戏史上是绝对少见的。但是，正如 6000 万多边形不能堆积出好游戏一样，一个能够为人所称道的优秀作品，光靠制作的严谨和细致是远远不够的。游戏毕竟还要考虑游戏性。而在这方面，铃木裕从一开始就走入了死胡同。

"莎木"的创作理念来源于 MUD。但是与这类网络游戏不同的是，铃木裕想制作出一个由电脑而不是人类创造的虚拟世界。由此发展而来的游戏自然带有鲜明的 MUD 烙印：游戏缺乏应有的游戏性和平衡性，铃木裕对人工智能和 DC 的硬件实力也估计过高。在项目开发之初，铃木裕就曾经提出不设立故事主线、让玩家拥有绝对自由的设想。虽然这个提议终于被开发人员否定掉了，但是这个"自由"的概念却始终贯穿着整个游戏，并把这原本故事性很强的作品肢解得支离破碎，恍如五马分尸。



* * * * * *

游戏与电影电视有着惊人的相似。"莎木"的故事构架确实是制作一个系列作品的好题材。但是在淡化主题和强调自由的主旨之下，作为游戏最重要的部分：故事，就象灌了水的肉鸡一样淡而无味。整整三张光碟，超过 2500 兆的内容却没有能够交代清楚一个再简单不过的故事开端，铃木裕对新形



态游戏的追求走到了另一个极端。“莎木”是这样一个令玩家尴尬的东西：如果想让故事按照主线正常发展的话，那么你将忽略很多开发人员悉心创作的细节和小品，而且会非常简单地在两个半小时内结束游戏；如果想欣赏这个虚拟世界并体味开发人员辛劳的话，那么你将整天无所事事，很快便感到无聊，甚至无法完成游戏。对于希望通过游戏得到刺激和享受的玩家来说，没有明确目标的“莎木”是最大的失败。



* * * * * * * * * * *

若把“莎木”看成一个电视剧，那么，演员演技的拙劣和编剧的无能是这个原本投资不菲、并拥有一流音响师和摄影师的巨作流于平庸的主要原因。芭月凉的舞台腔有时简直虚假得令人忍无可忍，而那种拿腔拿调的态度也使人回想到当初样板戏中的英雄形象。游戏开场芭月师傅去世的那场戏中，最让人不可思议的就是那突如其来用以渲染气氛的闪电和暴雨。编剧和铃木裕似乎都忘了游戏是发生在大雪纷飞的寒冬，闪电和惊雷大概是上帝派来追悼死者的使者。评心而论，“莎木”中还是有很多精彩片段的，比如芭月凉对幼时樱花树下练武的回忆、比如芭月凉救出原崎望后骑摩托划破夜空的抒情……等等。铃木裕确实很懂得玩煽情，而且这些场景也确实处理得非常有感染力。然而当这些剧情结合在一起的时候，情况却发生了根本的变化：煽情显得虚伪、狡诈显得愚昧。铃木裕过于注重细节却忽视了整体的有机结合，游戏的重心也因此摇摆不定，难以让玩家入戏。不能让玩家入戏，又何谈让玩家为之痴迷呢？



* * * * * * *



“莎木”是铃木裕第一次“玩火”，也许正是因为这“第一次”，才使他玩得有些过火。今年早些时候，大师表示打算将原本分 16 集推出的“莎木”系列压缩到一集中全部结束。希望这是大师正视自己的不足、改正自己缺陷的开始。

让我回到往昔

回到高中时代的《心跳回忆》

品论人：魔法师

游戏名称：心跳纪念品
运行机种：GBC
制作公司：KONAMI
发行日期：99.2.11

接到主编的电话，说是要我写一些关于游戏批评的东西，一些关于 Game Boy 游戏的东西。一下就想到了曾经让我迷醉，让我回到高中时代的《心跳回忆》。我没有玩过很多的外传类型的变种《心跳回忆》，可能不能算一个非常的心跳 Fans，因为我喜欢原汁原味的标准《心跳回忆》，喜欢最开始的印象。

《心跳回忆》是追女生游戏的典范、No.1，我想差不多大多数人都同意吧。先不从美工配音剧情方面说，我觉得她完善了该类游戏的整体结构。总结一下嘛，那个，首先是有一段游戏时间，在《心跳回忆》里是三年的高中生活（最浪漫的年代，不过很多人都错过了，嘻嘻）；按一定时间单位来安排功课（德智体美劳等等，可能最重要的是容姿吧），《心跳回忆》是根据每周安排的功课来提高自身能力的，其他的有按天或什么的，这可是根据整体游戏时间来决定的哦，不过如果让你在《心跳回忆》里用天为单位安排三年的生活，你可能会感到游戏生活真不容易，提高自己能力真烦，追个美眉太累；节假日的约会和大量特殊事件，这些会给你不是一天一天在重复的感觉，让你有所期待，说不定那天哪个美眉会来约你送给你心跳的礼物，虽然实际上还是在重复设计者的计划，只不过你不知道罢了；最重要的是还有若干漂漂的美眉在身边（在现实中不存在，而现实中每个男生都期待）。这些构成了《心跳回忆》的整体结构。良好的结构使游戏的平衡性适中，既不会让你感到无事可做也不会感到每天都忙的要命，可以自在的去体会若干次梦想中的高中时代。



我最喜欢的游戏厂商之一就是 KONAMI，《心跳回忆》在可以说是完美的系统之上，并没有忽视游戏外在的东西，其实是更注重。对于这么一个人物众多的游戏，千篇一律的人物是最要命的，还好，KONAMI 的人设虽然很不知名，但是实力真的很强哦。从人物性格外形等设定到人物语言，都极其丰富。直到现在，魔法师还可以如数家珍的道出片桐彩子的“Ok!”、美树原爱的“あの”等等小的人物细节。

善于利用音乐也不知道是不是 KONAMI 的特技，看看《Dance Dance Revolution》和其他音乐游戏。其实在早期，从《心跳回忆》中你也可以体会得到哦！在家里，一边编程一边听着《心跳回忆》的音乐集，一边自言自语“馆林见晴又出场了”，嘻嘻。游戏音乐给我印象最深的是《街霸 2》、《最终幻想 6》和《心跳回忆》。最喜欢《最终幻想 6》了，到现在还是记忆由新呦！



游戏谈 show your feel

游戏评论

好玩的 Nintendo 游戏



运行机种:GB
制作公司:任天堂
品评人:魔术师



认识 Nintendo 很早，是从红白机开始的，知道他是硬件厂商。当时只玩游戏不看厂商。而真正认识到 Nintendo 的游戏实力，产生 Nintendo 的游戏就是精品的观念，则要从 Game Boy 上的 Zelda 系列开始。

如果说 Square 的 FF 追求的是把游戏向一种综合娱乐方式发展，Capcom 的 SF 追求的是对战竞争的快感，Komani 的 DDR 追求的是与音乐的融合和年轻人的时尚，我想 Nintendo 追求的应该是游戏纯粹的好玩吧。Nintendo 的游戏虽然有时候会给你一种小孩子的玩具的感觉，不过说到最好玩，必是 Nintendo。

ZeldaGB 的成功之处不在画面（虽然在 Game Boy Color 上画面已经很出色了），也不在音乐（我对她的音乐印象不深，嘻嘻），在好玩！有趣的谜题、有趣的解决谜题的办法、用来解决谜题的丰富工具，Zelda 最好玩的就是以谜题为中心的(8+1)迷宫！

我很佩服 Nintendo 的游戏设计师，虽然除了宫本君外其他人没有很大的名气，但是我觉得他们个个是精英。当你玩 Zelda 的时候，遇到一个难题，然后天马行空（有点夸张）地用各种道具的组合解决谜题之后，你会感到很大的成就感，也会感叹是哪些人竟能设计出如此出色的谜题！这与《生化危机》中找钥匙的工作可是差别很大哦！

Zelda 谜题的提示动作，不是什么拼图象棋之类光讲究智力，而是需要用动作来解谜。你要熟悉各种道具，知道如何使用这些道具，如何组合使用这些道具，然后熟练地组合使用这些道具来解决谜题。Nintendo 的很多游戏都是如此，很喜欢的《Wario Land 2》和《Wairo Land 3》就是这样，不过他们更注重动作，而解谜方面就要比《Zelda》要弱一些。用动作来解谜挺像是 Nintendo 动作游戏的特点，不是吗？

Nintendo 在用硬件辅助游戏，提高游戏乐趣方面真的是很努力。Nintendo64 的手柄，Game Boy 的打印机和摄像头，还有连接在 Game Boy 卡带上的震动包都很说明问题。最近又说 Game Boy 上面将发售的《咕噜咕噜卡比》会利用新的装置来感应 Game Boy 主机的位置，比如抬起、摇摆。若真是这样，嘻嘻。

老听山内说 Nintendo 的游戏才是精品，其他大多数是垃圾，开始有些反感，现在觉得有些道理，也许 Nintendo 才有这样说的资格吧(从年龄到质量)。



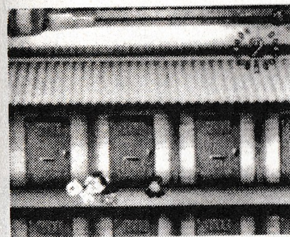
说了这么多好处，对于《心跳回忆》Game Boy 版本呢，图象、声音、音乐和系统对于掌机来说都可以打满分了吧，不过就创新和发挥 Game Boy 功能来说，KONAMI 表现得就有些那个了，嘻嘻，个人意见。把通讯功能当作是小品，是调味品，是忽视了通讯的巨大魅力，如果能更好的发挥就好了。现在很多 Game Boy 游戏都将通讯功能视为小品，比如魔法师最近还在玩的《Bomber Man Max》，有些失望哦。

应该没有游戏能替代《心跳回忆》的地位，也没有谁能再创她的辉煌，即便是《心跳回忆 2》，就象高中时代只有一次一样。

UFO ~ a day in the life

○运行机种：PS
○发行公司：ASC Ⅱ
○发行日期：1999.6.24

□编文～彩火·阳



"UFO ~ a day in the life" 是一款由 LOVE · DE · LIC 公司设计，ASC Ⅱ 公司发行的游戏，此款游戏虽然不是什么超级巨片，甚至也不是名家出笔，但游戏本身从类型而言就很特别，让一些诸如彩火·阳这样喜欢乱七八糟的另类人士动心不少。

那 "UFO ~ a day in the life" 是什么类型？要我说就把它算作"宇宙人探索类"（真的很伟大耶^-^）。其实 LOVE · DE · LIC 公司本身就是一家求异寻异的代表，所以出来的游戏自然是少不了一股"各"劲儿！所以这次本人特地让大家瞧瞧这款游戏有多怪。

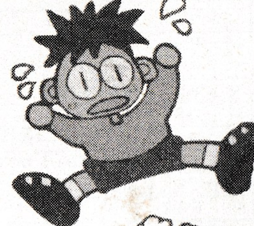
现如今，游戏的 CG 是必不可少成功要素，在 32 位机能的限制下，很是需要比较优秀的 CG 来提升游戏的欣赏性。"UFO" 的片头算是可爱的那类，虽然看后没有强烈的震撼，但搞笑后还有一点怀念《吃豆》时的温馨。

游戏的故事缘起于一场交通事故，一艘载有 50 名乘客的宇宙飞船因引擎失速而坠落在一颗也叫"地球"的行星上。事故的怪异并不在于飞船的坠毁，而是所有乘客没有半个死亡甚至受伤，只是"不见了"而已。我们的主角——您，将化身成章鱼人，救出宇宙同胞。

虽然另类游戏的设定很怪异，但往往进行的方式很简单。游戏首先要选择搜寻的地点，所有 50 名落难者全都藏在一栋两层的公寓里，有的在屋顶，有的在房间里，有的在走廊上，当你决定好在那里找时，再决定要于何时去找，因为同一个地点会因为时间不同而出现不同的人。由于你无法看到消失的乘客，所以简单的进行方式却不能代表寻找工作会简单。行星上有一些本土人和小动物，他们可以看到消失的乘客，你必须仔细观察他们的反应，一旦有奇怪动作出现，就表示"猎物"出现了，这时一定要尽快拿起"捉捕器"，狠按○键。后来通过与同事商量，才明确手中的机器是一部很怪的灵异照相机(难道乘客已经是亡魂了?)。当你照完 10 张相片，或是限制时间到了后，就会被太空船牵制召回，这时你要将照片交给判定人，让它判断照片里有没有落难的乘客。所谓好事多磨，没有一次就能拍完，往往只能照到乘客的一部分，所以持之以恒是必须的。

当你将乘客的所有部分都拍摄到了以后，他就被救了出来。此时就会有可爱的动画播送，在普天同庆的音乐中，回想解救的艰辛，你不感动也难呦！积累的疲惫与压力也会在那一瞬间无影无踪。

同许多所谓大作炫耀的外壳相比，"UFO" 游戏本身这种可爱的形象实在给人一中难以表述的亲和感，在 RPG、AVG、ACT……越发雷同的今天，像 "UFO" 这样新鲜的，有创意的游戏还是有不少它自己的市场。没有大成本的投入，没有闪亮的名气包围，却有奇佳的创意，这款游戏定会将部分厌烦流行电玩的朋友解救出来。



2000 上半年 100 款最佳游戏作品

下表是根据日本游戏杂志《ファミ通》每周的游戏软件前 30 名排位累计而产生的。

任天堂的《口袋妖怪·金(银)》独占鳌头，这款游戏从去年 11 月底发售以来已经卖了大约 540 万份！预计一时很难有什么游戏能赶超它。

PS 上榜游戏 47 个，占了近一半名额。PS2 上市不到 4 个月就上榜 15 个，仅比占第二位的 GB 少 3 个，争得第一位只是时间问题。DC 和 N64 的上榜数量不相上下。但是 N64 的最好名次为第三名，而且前 5 名里占 2 个，情况好于 DC。

软件商方面，除了几个实力超群的大厂家能够跨机种制作游戏，绝大部分厂商都聚集在索尼旗下，成就了 PS。游戏业遵循着自己的游戏规则：软件永远是硬件的生命线。

名次	机种	游戏	厂商	发售日	销售量
1	GB	口袋妖怪·金(银)	任天堂	1999 年 11 月 21 日	1,759,459
2	PS	超级机器人大战 α	BANPRESTO	2000 年 5 月 25 日	651,424
3	N64	星之卡比 64	任天堂	2000 年 3 月 24 日	803,445
4	PS2	山脊赛车 5	NAMCO	2000 年 3 月 4 日	566,333
5	N64	塞尔达传说·姆吉拉的假面	任天堂	2000 年 4 月 27 日	541,604
6	PS	吉兰的野望·吉昂的系谱	BANDAI	2000 年 2 月 10 日	521,733
7	PS2	铁拳 TT	NAMCO	2000 年 3 月 30 日	412,702
8	DC	生化危机 代码:维罗尼卡	CAPCOM	2000 年 2 月 3 日	402,298
9	PS2	决战	KOEI	2000 年 3 月 4 日	322,342
10	PS	龙战士 4	CAPCOM	2000 年 4 月 27 日	322,095
11	N64	马里奥 聚会 2	任天堂	1999 年 12 月 17 日	321,552
12	PS	北欧战神传	ENIX	1999 年 12 月 22 日	318,631
13	PS	GT 赛车 2	SCE	1999 年 12 月 11 日	314,450
14	PS2	死或生 2	TECMO	2000 年 3 月 30 日	304,972
15	PS	放浪冒险潭	SQUARE	2000 年 2 月 10 日	302,671
16	DC	莎木 一章横须贺	SEGA	1999 年 12 月 29 日	295,775
17	PS	生化危机 武装生存者	CAPCOM	2000 年 1 月 27 日	286,926
18	N64	大金刚 64	任天堂	1999 年 12 月 10 日	263,656
19	PS	桃太郎电铁 5	HUDSON	1999 年 12 月 16 日	241,772
20	PS	柏青嫂 阿尔赛王国 2	アルゼ	1999 年 11 月 25 日	218,713
21	GB	袖珍力量满贯职棒 2	KONAMI	2000 年 3 月 30 日	217,035
22	WS	数码怪兽冒险	BANDAI	1999 年 12 月 16 日	211,186
23	N64	实况职棒 2000	KONAMI	2000 年 4 月 29 日	209,345
24	PS2	FIFA 足球 世界锦标赛	EA	2000 年 5 月 25 日	206,063
25	GB	瓦里奥世界 3 不思议迷宫	任天堂	2000 年 3 月 21 日	199,722
26	PS	DDR3	KONAMI	2000 年 6 月 1 日	199,096
27	PS	DDR2	KONAMI	1999 年 8 月 26 日	194,223
28	PS	筋肉番付 1—我是最强男	KONAMI	1999 年 12 月 16 日	192,105
29	PS	波波罗库罗伊丝物语 2	SCE	2000 年 1 月 27 日	186,504
30	PS	随身玩伴 ~ 追加 DISK	SCE	2000 年 1 月 27 日	181,172
31	PS2	街霸 EX3	CAPCOM	2000 年 3 月 4 日	178,473
32	GB	大金刚 GB	任天堂	2000 年 1 月 28 日	176,637
33	PS	随身玩伴	SCE	1999 年 7 月 22 日	175,212
34	PS	实况职棒 99 决定版	KONAMI	1999 年 12 月 25 日	173,356
35	PS	数码怪兽冒险	SCE	1999 年 12 月 16 日	161,378
36	GB	卡片英雄	任天堂	2000 年 2 月 21 日	157,442
37	N64	任天堂全明星大乱斗	任天堂	1999 年 1 月 21 日	156,947
38	PS	狂热节拍 5 MIX	KONAMI	2000 年 3 月 2 日	151,550
39	PS	世界运动场 4	NAMCO	2000 年 3 月 23 日	148,296
40	PS2	幻视	SCE	2000 年 3 月 9 日	146,478

名次	机种	游戏	厂商	发售日	销售量
41	PS	游戏王 ~ 被封印的记忆	KONAMI	1999 年 12 月 9 日	142,404
42	DC	漫画英雄对街霸 ~ 新时代英雄	CAPCOM	2000 年 3 月 30 日	136,695
43	PS	筋肉番付 2—向新极限挑战	KONAMI	2000 年 3 月 23 日	134,160
44	PS2	高尔夫天堂	D AND E SOFT	2000 年 3 月 23 日	134,058
45	PS2	全明星职业摔角	SQUARE	2000 年 6 月 8 日	129,646
46	PS2	EVERGRACE	F·SOFTWARE	2000 年 4 月 27 日	122,751
47	DC	SEGA GT 特别认定版	SEGA	2000 年 2 月 17 日	122,217
48	PS2	狂热鼓手	KONAMI	2000 年 3 月 4 日	121,295
49	N64	自制机械人	任天堂	1999 年 12 月 8 日	120,075
50	PS	超时空之钥	SQUARE	1999 年 11 月 18 日	118,667
51	PS	寄生前夜 2	SQUARE	1999 年 12 月 16 日	117,142
52	DC	疯狂出租车	SEGA	2000 年 1 月 27 日	113,176
53	GB	游戏王 GB	KONAMI	2000 年 4 月 13 日	113,070
54	GB	GB 勇者斗恶龙 1 · 2	ENIX	1999 年 9 月 23 日	112,638
55	GB	筋肉番付 GB ~ 向你挑战 ~	KONAMI	1999 年 11 月 25 日	112,230
56	PS	JET GO!	TAITO	2000 年 2 月 3 日	111,209
57	PS	疾驰赛手 2000	TECMO	2000 年 2 月 17 日	110,003
58	PS2	永恒之戒	F·SOFTWARE	2000 年 3 月 4 日	109,527
59	PS	世界足球·实况胜利十一人 4	KONAMI	1999 年 9 月 2 日	106,858
60	WS	超级机械人大战 2 ~ 第一部	BANPRESTO	2000 年 3 月 30 日	104,052
61	PS	陆行鸟运动会	SQUARE	1999 年 12 月 22 日	99,968
62	PS	陆行鸟精选	SQUARE	1999 年 12 月 22 日	99,773
63	PS2	TYPE－S	SQUARE	2000 年 3 月 30 日	95,629
64	PS	DDR 二度混音	KONAMI	2000 年 2 月 24 日	95,315
65	DC	樱大战	SEGA	2000 年 5 月 25 日	94,691
66	PS	格斗之王'99	SNK	2000 年 3 月 23 日	93,969
67	DC	希曼 ~ 禁断的宠物 ~	VIVARIOM	1999 年 7 月 29 日	92,197
68	PS	SL1500 系列 麻将 2	SUCCESS	1999 年 7 月 22 日	88,629
69	PS	公式柏青哥模拟	I.C.S	2000 年 5 月 2 日	87,922
70	PS	DX 人生游戏 3	TAKARA	1999 年 12 月 2 日	86,022
71	GB	口袋妖怪 ~ 红 绿 青 ~	任天堂	1996 年 2 月 27 日	85,462
72	PS	EVE ZERO	NETBILAISI	2000 年 3 月 30 日	84,160
73	PS	洛克人 DASH2 伟大的遗产	CAPCOM	2000 年 4 月 20 日	84,000
74	PS	建设机械 ~ 建造大厦 ~	FAB	2000 年 2 月 24 日	82,301
75	GB	麦塔罗特 2	IMAGINEER	1999 年 7 月 23 日	81,512
76	GB	游戏王 ~ 阴界决斗计 ~	KONAMI	1999 年 7 月 8 日	81,072
77	GB	超级马里奥兄弟 斯迪兰库丝	任天堂	2000 年 3 月 1 日	76,466
78	PS	宇宙战舰大和号 ~ 爱的战士们	BANDAI	2000 年 5 月 2 日	75,296
79	GB	哈姆 STAR2	ATLUS	2000 年 3 月 17 日	74,347
80	PS2	太空战斗机 3&4 ~ 复活的神话	KONAMI	2000 年 4 月 13 日	73,752
81	GB	RPG 制作 GB	ASCII	2000 年 3 月 17 日	73,566
82	PS	龙骑士传说	SCE	1999 年 12 月 2 日	73,308
83	DC	ROOMMANIA #203	SEGA	2000 年 1 月 27 日	72,602
84	PS	心跳回忆 2	KONAMI	1999 年 11 月 25 日	71,254
85	PS	数码怪兽世界 数码卡片战争	BANDAI	1999 年 12 月 22 日	70,461
86	PS	爆走货车传说 2 ~ 男人梦 ~	SPIKE	1999 年 12 月 16 日	70,294
87	PS	德比赛马 99	ASCII	1999 年 9 月 30 日	70,040
88	PS	牧场物语·中秋之月	PACK IN SOFT	1999 年 12 月 16 日	66,211
89	N64	爆走炸弹人 2	HUDSON	1999 年 12 月 3 日	66,757
90	DC	拳皇 99 进化版	SNK	2000 年 3 月 30 日	64,482
91	GB	妖怪牧场卡片战斗 GB	TECMO	1999 年 12 月 24 日	63,434
92	PS	谜题 2	ASCII	2000 年 4 月 6 日	63,178
93	PS2	A 列车! 前进! 6	ARTDINK	2000 年 3 月 4 日	62,135
94	PS	SIMPLE1500 系列 1 麻将	PUBLISHERS	1998 年 10 月 22 日	60,542
95	GB	玛莉工作室	IMAGINEER	1998 年 10 月 22 日	59,481
96	GB	HUNT 之系谱	KONAMI	2000 年 1 月 8 日	59,199
97	PS	SUMMON NIGHT	BANPRESTO	2000 年 6 月 15 日	58,886
98	PS	大众高尔夫 2	SCE	2000 年 1 月 6 日	58,401
99	GB	合金装备 通天幽灵塔	KONAMI	2000 年 4 月 27 日	56,875
100	DC	首都高 2	元气	2000 年 6 月 22 日	55,416

2000上半年游戏主机销售情况一览

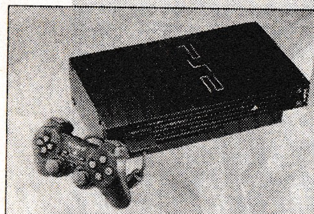


2000上半年的硬件销售情况统计是从1999年12月27日～2000年6月30日的数据。下面对统计资料做一个简要的分析。

从下面的表格可以看出，包括WS和NGP COLOR在内的7种主机共售出了401万1938台，比去年同期的335万6588台增加了近20%的销量。今年硬件销售势头很旺盛，值得注意的是，其中50%是PS2的份额。显然，整个上半年销售仅4个月的PS2给了游戏市场以强有力的支持。其实，去年同期的第一位也是由同胞兄弟PS所占据的，今年PS2的闪亮登场，代替兄长出任掌门，正可谓是众望所归。

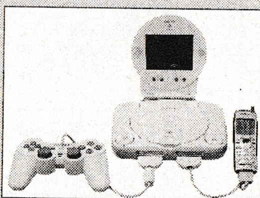
有趣的是，老二的位置没有易主，仍然牢牢把握在GAMEBOY COLOR手中。

我们观察图表中的曲线，月间的销售情况可以一目了然：PS2和GAMEBOY COLOR高枕无忧，其他机种却是拚杀得昏天黑地！

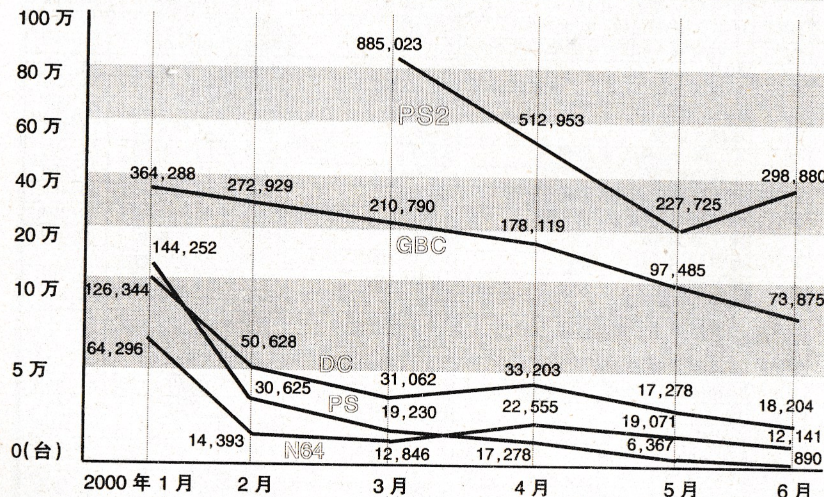


下半年的情况将会如何呢？

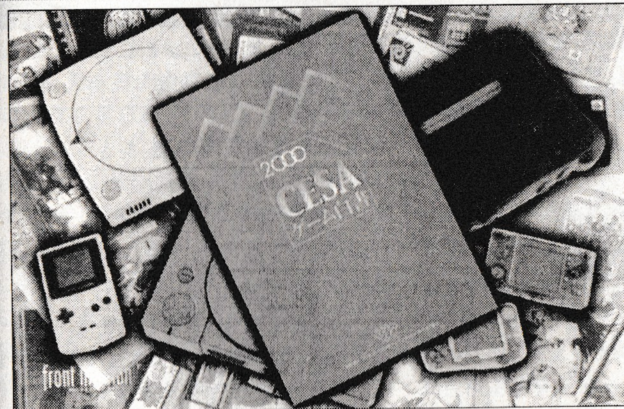
我们预测下半年PS会以可爱的"变身"PS ONE来抢占市场，同时，GAMEBOY次世代——GAMEBOY ADVANCE也将于年底全力出击，到时必将掀起一场波澜。



重任在肩的PS ONE。



CESA《游戏白皮书》彻底分析游戏业界现状

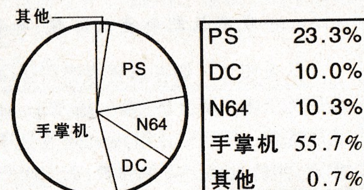


日本CESA(电脑娱乐软件协会)的『2000年官方报告书』于7月出版。该书汇集了99年1月～99年12月间对软件和硬件厂商、专卖店以及玩家的实地调查和访谈，详尽地剖析了业界的现状。

下列图表是根据『白皮书』的内容制作的，使得软硬件的销售情况一目了然。实际上，CESA的调查始于97年，从那时起，软硬件的总销售额就一直保持着1兆日圆以上的良好态势。99年软硬件的销售总额相比98年有所下降，但2000年凭借PS2的火爆势头与两款超大作的发售(《最终幻想9》和《勇者斗恶龙7》)，相信必将在全球市场内刮起一阵旋风。

时至今日，游戏市场的巨大规模并没有改变，但日本国内硬件市场却存在着微妙的变动，手掌机的市场份额猛增。这是一种非常有趣的现象。

1999年总销售额10174亿1300万日元	
硬件销售量	软件销售量
4546亿2500万日元	5627亿8800万日元
日本市场	日本市场
942亿1600万日元	3284亿5100万日元
海外市场	海外市场
3604亿900万日元	2343亿3700万日元



PS	23.3%
DC	10.0%
N64	10.3%
手掌机	55.7%
其他	0.7%

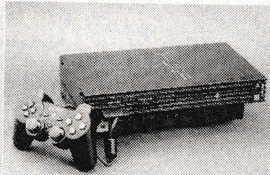
1998年总销售额10493亿100万日元	
硬件销售量	软件销售量
4822亿9600万日元	5670亿500万日元
日本市场	日本市场
1194亿1200万日元	3528亿5900万日元
海外市场	海外市场
3628亿8400万日元	2141亿4600万日元

1999年各游戏主机市场占有率	
PLAY STATION	254万6000台 381亿9000万日元
DREAMCAST	108万7000台 239亿9700万日元
NINTENDO64	112万3000台 145亿9900万日元
手掌机	607万1000台 415亿7000万日元
其他	8万1000台 5亿4900万日元

索尼的世纪豪赌

文/安徽 稻草人

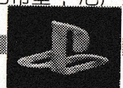
——公开 PS2 标准



摘自 电脑报 第 27 期 2000 年 7 月 10 日《硬件周刊·电脑医院》第 27 版和 37 版

索尼在成功发地推出了 PS2 之后，于近日宣布将 PS2 所有的技术标准，其中包括索尼引以自豪的 Emotion 引擎和图形合成器(Graphics Synthesizer)。根据市场预测，明年 PS2 的兼容机就可以和广大用户见面了。

另外，索尼还投资 1250 亿日元（约合 12 亿美元）用于扩建和改造现有的半导体生产线，以满足市场对 PS2 日益增长的需求，新的生产线预计明年年初就可以调试完成，到明年 4 月份就可以正式投入生产了。索尼希望到今年秋天 PS2 的月常量可以达到 130 万台的水平。索尼预计在开放 PS2 标准之后，PS2 的总销量（包括兼容机型）可能比 PS 的 7300 万台要多许多。迅速膨胀的 PS2 数量有助于索尼从硬件公司转变成通讯公司。根据久多良木·健(索尼娱乐公司总裁)介绍，索尼目前正在和其他的半导体厂商谈合作事宜。设计的产品包括 PS2 芯片、工作站和通讯设备等，当然这些产品都是采用索尼的芯片。“PS2 芯片的生产权最终会转让给其他厂商。”久多良木·健说，目前索尼正在努力开发下一代处理器，为即将来临的数字家庭娱乐时代做准备，为此索尼广结盟友，而且目前已经和 PALM、Symbian Consortium 等公司建立战略同盟，共同开发无线通讯市场。



“游戏机市场是巨大的”，大贺典雄（索尼总裁兼首席执行官）解释说，“没有其它电子消费产品能够达到像 PS2 这样在 80 天之内销售 200 万台的记录。但是，如果 PS2 仍旧作为索尼的私有标准的话，进一步发展就会受到限制，开放 PS2 标准，一个新的纪元就会出现。”

久多良木·健在接受采访时还谈到了索尼的未来发展计划：Emotion Engined 属于索尼的第一代产品，和 Pentium Ⅲ处于同一级别，拥有 1000 万颗晶体管；第二代产品 Emotion Engine2(就是 PS3)，大约由 4000 万颗晶体管组成，计划于 2002 年推出；第三代产品(PS4)将拥有 1 亿颗晶体管，将于 2005 年上市。根据久多良木·健的预测，PS2 可能会作为家庭服务器使用，起到了网关的作用，成为家庭与其它电子设备(如机顶盒)和因特网之间的桥梁。“因为在宽带网上会有大量的数据传输，服务器或路由器应该具有巨大的数据处理能力，PS2 芯片无疑是最佳的选择。



PS 之父久多良木 健现在可以自豪地向世界宣布 PS2 标准了

PS2 另一个可能的应用就是在图形打印机方面，这主要是利用图形合成器强大的图形处理能力，它(图形合成器)完全有能力用在专业的图形工作站上。”久多良木·健自豪地宣称。

现在产量不足是困扰索尼的最大问题，

索尼一方面宣布开放 PS2 标准，以吸引其他半导体厂商生产兼容的 PS2 之外，另一方面斥巨资扩充自己的生产能力。索尼非常明白自己目前的处境，虽然通过 PS2 的发布，索尼暂时取得了游戏机市场的领先位置，但他的竞争对手也不是等闲之辈，除了老对手世嘉和任天堂以外，今年又冒出来一个微软。微软虽然今年一直官司缠身，但其实力绝不是世嘉和任天堂可以比拟的。虽然世嘉去年就推出了 DC，但市场前景不容乐观，因为频繁更换总裁就很能说明问题；任天堂的 Dolphin 目前还没有上市，但任天堂同样被销售收入的持续走低所困扰。资金的匮乏制约了他们进一步开发能力，但这种现象不会在微软出现，所以微软的 X—Box 才是索尼未来最强劲的对手。

根据著名的市场调查公司 IDC (International Date Corp）提供的资料，数字娱乐市场今后 5 年的发展已经在预料之中，主要涉及因特网应用方面，包括机顶盒、蓝牙、PDA 产品和家用游戏机等。预计销售量会从 1999 年的 1100 万台增加到 2004 年的 8900 万台，销售收入会从去年的 24 亿美元增加到 2004 年的 178 亿美元。

索尼的举动同样在市场上引起了很大的反响，著名的市场观察家 John Peddie 对此表示理解和赞同：“我认为索尼开放其标准是朝正确方向迈进了第一步，PS2 的用户将比原来预计的最少增加 2 倍甚至 3 倍。” Peddie 同时指出允许其他厂商克隆 PS2 不仅会节省索尼大量用于生产设备的投资，而且索尼还可以从软件中得到高额回报。同时，PS2 的销售价格也会变得更便宜，最终有利于消费者。

但另一位资深的市场分析家 Satoru Oyama 却不这么认为：“如果索尼希望 PS2 成为公开标准的话，首先做的应该是得到其他半导体生产厂商的支持，然后才是大规模地销售 PS2 芯片。” Satoru Oyama 不相信游戏机的销售会一直看好，他的观点是：“PS2 将在 2002 年到达顶峰，索尼的主要目标是希望 PS2 成为标准后，从芯片销售中谋得更大的利益。其实索尼现在做的应该是加紧开发其下一代产品 PS3，然后才是考虑获利问题。”

PS2 率先在日本市场销售，市场反应和先期预料的一样，PS2 很快被抢购一空，尽管索尼下属各大厂商都开足马力加紧生产可还是供不应求。根据索尼原先的计划，PS2 将于今年 10 月 26 日在美国上市，明年年初将投放欧洲市场。不过，照这个势头发展下去，索尼的计划很可能化为泡影，所以索尼在宣布开放 PS2 标准的同时又投入巨资扩充生产线就不足为奇了。

目前索尼从事 PS2 生产的主要有两家半导体厂，位于 Nagasaki 的 FAB1 工厂主要生产图形合成器，采用的是 0.25 微米生产技术。根据索尼的发展计划，这两家工厂到今年夏天都将改用 0.18 微米技术进行生产。索尼投入的 12 亿美元主要用于修建新的和改造已有的生产线，并将生产工艺到明年全都提升为 0.15 微米，其中的 2.15 亿美元将用于扩充 FAB1 的生产能力，索尼希望能达到月产 12000 枚 8 英寸芯片的生产能力；另外 6.3 亿美元主要用于在 Nagasaki 建造新的半导体工厂 FAB2，预计能够达到月产 6000 枚 8 英寸芯片的能力；最后的 3.22 亿美元主要用于改建 OITA 半导体厂，根据索尼的预计，改建之后每月多生产 5000 枚芯片应该没有问题，其中 FAB2 要到明年 4 月才能正式投入生产。索尼希望到 2001 年 6 月可以达到月产 33000 枚芯片的能力，其中 18000 枚用于图形合成器的生产，剩下的 15000 枚则用于 Emotion 引擎的生产。

彩火？：这是一篇非常有份量而且奇怪的文章，怪就怪在尚未从其他途径，包括所有日本杂志都未见到相关报道。但该文言之缺凿，还是应该事出有因吧。

天才之死
——创意先锋的悲剧

本文摘自《电脑报》2000 年第 28 期

阳言： 电脑游戏开发商 Looking Glass 工作室，以富有创意的作品《神偷》而闻名于电脑游戏界，他们留给业界的印象就如同他们的作品一样富余创造性。但今年 5 月 25 日，在没有任何预兆的情况下，这家拥有创造精神的制作室突然宣布破产。这表面上与电视游戏界鲜有关联的事件，在其深层却包容着许多我们不可回避的矛盾。电视游戏市场正在日益扩大，电脑游戏制作商面临了许多新的问题，正如在文中所述"如果说尚洋公司退出游戏圈对于中国国产游戏业来说是一种悲哀的话，Looking Glass 工作室的倒闭则是打在美国本土游戏业脸上一记沉重的耳光"。

原文： 据报道，Looking Glass 工作室的倒闭是由于困窘的财务状况。这个原因似乎很难令人信服。《系统冲击 2》和《神偷 2》销量都相当不错，Looking Glass 工作室在所有的独立游戏开发商中所收取的版税也是最高的，为何会出现财务危机呢？实际上，出众的业绩并未给 Looking Glass 工作室带来滚滚财源。《神偷》的利润被消融于随后的开发项目，《系统冲击 2》的利润大多被合作伙伴 Irrational 公司分走，而《神偷 2》的利润则不可能在短时间内回收进来。此时 Looking Glass 工作室已经出现了资金匮乏的问题，而随后他们遭受的几次打击更是致命。

在《神偷 2》完成以后，Looking Glass 工作室一方面着手筹划《神偷 2 黄金版》和《神偷 3》的开发工作，另一方面则继续与 Irrational 公司合作，为微软公司开发恐怖冒险游戏《厚厚的伪装》(Deep Cover)。当开发工作逐渐走入正轨的时候，Irrational 公司却突然宣布将所有开发资源投入 PS2 平台上，最后的结果是微软公司取消了《厚厚的伪装》的开发计划。更糟糕的是电子艺界公司又要求 Looking Glass 工作室重新设计《无限飞行》的续作——《简氏飞行军团》(Jane's Attack Squad)，结果这部作品也夭折了。

编者按： 对于 Looking Glass 工作室来说，财政危机只是此不幸事件的导火索，应该说电脑游戏界内部出现的矛盾与不良倾向才是其破产的溯源。

原文：

Ⅰ 开发商是否需要创意？

创意先锋之死向整个游戏业提出了一个有些滑稽但又不得不正视的问题——开发商在创作的时候是否还需要大创意？

对如今的游戏来说，新类别的衍生周期越来越长，数年时间进化出的新类别在半年后便会被大量"克隆"品淹没。而在此之前，游戏商多半会采用"融合"的手段模糊现有类别之间的界限。正如《仙剑奇侠传》的开发者——狂徒创作群的姚壮宪所言："(在)材料不改的情况下调配方式变来变去终究会有变不出新花样的窘境，因此融合只能当提高游戏产品价值的手段，而非创作者的最终目的。"

众所周知，创新带来的风险与收益是等大的，对于已获得一定声誉的开发商，都不太愿意在自己的作品里加入太多不确定因素，因为他们很看重自己的招牌。

Ⅱ 出版商是否需要创意？

开发商的保守是一个方面，但在更多的时候，设计师的创意实际上是被出版商、投资商所扼杀的。

Looking Glass 工作室的倒闭主要在于它是一家"独立"游戏开发商，它没有电子艺界公司这样财大气粗的老板对它进行投资。

而事实却证明出版商并不明智。Looking Glass 工作室两年来为 Eidos 公司带来了大笔收益，为何 Eidos 公司不对 Looking Glass 工作室进行投资呢？因为 Eidos 公司自己也面临着资金短缺的困扰。《大刀》在 Eidos 公司的财务账簿上戳了一个大窟窿，而最终结果却是"电脑游戏史十几年来最惨痛的一次失败"。据报道，Eidos 公司的确曾经考虑过投资 Looking Glass 工作室，但终因离子风暴工作室"拖后腿"而被苏格兰银行否决。



Ⅲ 电脑游戏业是否需要创意？

越来越多的迹象表明，电脑游戏业的业绩正在迅速下滑，而不像有些媒体所渲染的那样如日中天，其中最主要的原因便是电视游戏市场的蓬勃发展。

随着 PS2 的问世和 X—Box 浮出水面，开发商们纷纷将目光投向更有利可图的电视游戏市场。实际上，电视游戏的销量早在前几年就已远远超过了那些"最畅销电脑游戏作品"。从这一角度看，Looking Glass 工作室的倒闭实际上也代表着电脑游戏在与电视游戏交锋中的一次失败。微软公司之所以取消《厚厚的伪装》的开发计划，正是因为该游戏的另一开发商 Irrational 公司把开发重心转到 PS2 平台上，而微软公司本身也已打算将自己的开发资源投向 X—Box 平台。前不久微软公司收购 Bungie 公司也正好说明了他们的这一发展思路。

对于电脑游戏业来说，如果玩家不断流失的话，花费大力气加入更多的创意又于事何补呢？

不愿克隆别人的游戏，不愿购买他人的授权，一切都靠自己，自己的创意、自己的引擎、自己的故事、自己的悲剧。Looking Glass 工作室的悲剧是整个电脑游戏业的悲剧。

彩火·阳： 业界总是摆脱不了一种克隆的风气，相似的产品总能从不同公司的产品中找到。不过从另一方面来说，没有克隆也就没有现在如此丰富的游戏市场，你也不会有足够的游戏来玩。别人探来的宝藏可以有许多人来挖，但没有开发新的矿藏，原先的就会成为坟墓，但似乎总比自己去找不确定的宝藏结果饿死了强。不过电视游戏界最近随着新硬件的不断推出，在游戏内涵的探索上有着不小的进步，所以游戏效能的表现也有更惊人的改进。伴随着方便丰富的电视游戏的发展，这块市场也在不断扩大自己的地盘，进而影响到了传统的电脑游戏市场，难怪微软也要拼力在世纪之交涉足电视游戏市场——毕竟面对年 100 亿美元以上的市场谁都会垂涎欲滴。不过君子爱财还是要取之有道，电视游戏界也应该不断加强自身的创造力，不断向自身输入新鲜血液才是可行之道。

越来越混乱的业界伦理

摘自《Super Gamer》

文/路人 K

阳言： 1999 年的 KONAMI 就像有点发昏的饿猫，闻到点腥味就乱咬，从竞争对手 JELECO 公司，到老牌劲旅 NAMCO 和 SEAG，甚至业界至尊史克威尔，只要在利益上有了冲突，KONAMI 就绝对毫无情面，对簿公堂，就连海外的韩国、台湾等研发音乐舞蹈游戏的公司也难逃干系。法律的完善是社会进步的表现，商家利益受到法律保护是天经地义的，但法与情永远是对立的两面。将法律赋予的权利变换成扼杀同业的武器，必然会受到同行甚至公众的反感。在利益与情面中间，也许任何人都无法作出公正的判断。本文作者站在情理的一边对 KONAMI 作出了一针见血的批评，或许在东方人的心中，伦理和感情还是最重要的，尽管连作者也都一直强调 KONAMI 所做之事是“合法”与“合理”的。

1999 年至 2000 年 KONAMI 公司主要事件：

① 1999 年 12 月，KONAMI 状告 JELECO 公司开发的“VJ”侵犯了本公司“DDR”的专利。

② 由于“VJ”被摆放在了 NAMCO 和 SEGA 的游戏中心里，KONAMI 将两家告上了法庭。

③ KONAM 于今年 5 月向日本商标局申请了包含“VJ”、“Stepping Stage”、“ROCK’NTREND”等包括对手 JELECO 所正在开发之作的游戏商标。

④ KONAMI 公司取得 2000 年 4 月 1 日 ~ 2004 年 3 月 31 日日本职棒联盟全球队、全球员的独家肖像使用权，迫使史克威尔于 5 月 25 在自己的官方网站上公开向玩家宣布因无法获得肖像权而不得不将“剧空间职业野球”延期发售的决定。

⑤ KONAMI 于 5 月中旬再次宣布独家取得日本男子职业高尔夫球独占肖像权。

原文：情、理、法的取舍

洋洋洒洒列出 KONAMI 这一年多来引人争议的话题，站在法律的立场，KONAMI 这么做完全“合法”；站在 KONAMI 公司立场，KONAMI 为了保障自身利益被侵犯的出发点完全“合理”。不过以游戏界的伦理及立场看来，KONAMI 如此大张旗鼓的动作及断人后路的行为就不太“合情”了！

……

原文：希望乱象能回到常轨

虽然不想多说，但我个人认为 KONAMI 最近做得有点过分，没错！这是完全合情合理的，但却是极差的不良示范，并有大开业界倒车的倾向。如果这个不良示范激怒其他同业，当所有游戏厂商都拿“专利权”做文章，以“独占肖像权”限制同业，以“抢占商标”阻绝竞争者时，游戏业界会变成什么样，我实在是不敢想像啊……

希望 KONAMI 在饱赚私囊的同时，能思索一下到底是金钱重要还是业界伦理重要，也希望这种乱象能够早日消失，游戏业界早日恢复往日良性互动的常轨。

……

原文：金钱大于伦理！！？？



3D 格斗的始祖，VR 为当今游戏类型格局带来了突破

KONAMI 五月底公布 1999 会计年度财务报表，以税后净利增长 360% 技压群雄，而这主要拜音乐游戏热卖所致，所以 KONAMI 为了保障音乐游戏权益不惜与其他厂商兵戎相向是可理解的。

撇开 KONAMI 如此背道而驰的动机（因为每家公司都有各自的发展目标），但是“金钱大于伦理”真的是超脱一切的目标吗？这就值得仔细探讨。单就“专利权”这件事来讨论，没错！KONAMI 取得了“音乐游戏专利权”是无庸置疑的，但是为了阻止同业竞争而大兴官司就真的很难看了！各位或许不知道，目前日本各大游戏公司或多或少都有取得游戏专利，像任天堂“十字钮专利”，还有 NAMCO“接关专利”，TAITO“最高分专利”以及 SEGA“3D 视点切换专利”等，这除了代表这些公司的努力及贡献之外，也代表电玩工业这二十年来一路走过的成长轨迹。没有一家拿“专利权”来大做文章，甚至广泛地授权其他同业使用、促进业界进步，这才是游戏业界相互扶持进步的动力。

或许“天下文章一大抄”吧，文明的成长科技的进步，本来就是一连串模仿及创新，今天 KONAMI 申请的“音乐游戏专利”，其实也可以想像成“音乐＋打地鼠＋落下方块”的合体，只是被更灵活地运用。当进步的空间被利益所掩蔽的时候，是否代表业界伦理及发展出现了裂痕？

……



RPG 的开山前辈，已经 7 代的 DQ 是否该向 KONAMI 收取 RPG 专利费呢？

无法想像当年如果任天堂利用十字钮的专利，限制其他厂商发展，在电玩界能否有现在的春天？

彩火的想法： 的确，KONAMI 的这些行为有些违背亚洲的行为规范，但合法的行动受到法律的保护，那么其他同业公司是否也应该使用法律的手段来保护自己呢？或许 KONAMI 总是抓住法律上的漏洞来攻击其他竞争对手，让对手有苦难言。不过大部分厂商都是久经沙场的老手，都有保护自己的意识，但却没有去刻意寻找他人的破绽。也许就是这点同 KONAMI 有些过分的使用法律武器形成了比较鲜明的对比，才使人们对其比较反感吧。

PS2强袭!引爆全球3C效应

● 摘自台湾杂志《疾风快报》

高瞻远瞩

索尼一直都对自己的新主机PS2寄予厚望，而根据美林证券分析师Hitoshi Kuriyama表示："索尼希望PS2能成为每一个客厅里最重要的产品，这是索尼集团在将来最重要的王牌。"这一点，我们可从索尼为制造PS2，先是硬件研发高达10亿美元，再是斥资几千亿日币建造芯片工厂得到证明，而且索尼不仅在美国分公司增设"索尼数位影像娱乐部门"，更宣布将成立"索尼宽频娱乐公司"，并与全球半导体龙头一英特尔(Intei)结盟，来共同加速推动电子网络商务的发展，以为PS2进军美国作准备。目前即已得知，索尼将于今年秋天率先在北美配合PS2的上市，同时搭售56K的猫和硬碟。而PS2所用的作业系统则是著名的Linux软件，由于其拥有免费资源和高效能的开发环境，近来大有与微软Windows系统分庭抗礼之势，这也是索尼当初考虑用Linux当作PS2专用作业系统的最大目的。而就其强大的硬件性能而言，根据日本朝日新闻的一则报导指出，日本通产省鉴于PS2具备类似小型超级电脑的高品质优异影像处理能力，有被挪用为飞弹诱导系统的军事用途之嫌，因此下令要有条件地"限制出境"。而事实上，PS2的确已超越美国对超级电脑1GFlops(浮点运算量)的标准认定(PS2为6.2GFlops)，由此不难看出索尼对PS2的决心与企图，它是何等的重视手中的这台Super Computer。



列强环伺

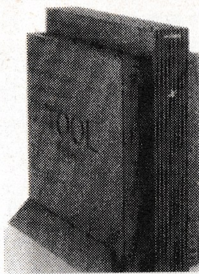
另外在PS2出尽风头的时候，似乎也引起其它同样觊觎电玩市场这块大饼的厂商们竞相表态(据估计游戏机每年约有100亿美元的市场)，意欲巩固地盘或是瓜分市场。首当其冲就是老字号的任天堂，他预计将于2001年，推出其最新一代的主机海豚(Dolphin)；而另一个也是老招牌的世嘉，其将全力发展Dreamcast的全球网路计划；原本以为应该是属于此三强较劲的局面，没想到却天外飞来一个美国的微软(Microsoft)"。同样于2001年，微软预计推出所有性能皆远胜PS2两倍以上的"X-B0x"，还不只如此，美国另一个作业软体(Linux)巨商-indrema，也首次宣布预计于今年推出其配备比X-Box还好的Indrema L600E。霎那间听到这么多来势汹汹的消息，还真是令玩家兴奋，厂商痛根。看来这场电玩界的战争即将引爆，届时战况的激烈，实在难以想象。各厂家之间不只比性能，还要比谁的后继手腕高超咧。

3C革命

从以有的这种竞争态势来看，其中值得注意的是，所有主机都视连线网际网路为基本的需求。暂且撇开高品质的游戏不谈，可预见未来新世代的主机将不会只是提供单一的游戏功能，而是一整合3C：电脑(Computer)、通讯(Communication)和消费性电子(Consumer Electronics)的全方位资讯媒体，正如同索尼所认定的："PS2将会取代个人电脑，一跃成为家庭休闲生活的新兴数位娱乐核心。"这点不难从PS2主机所搭载现行最新的扩张端子，如：LEEE1394可接驳数码照相机和硬盘，USB可接驳DVD-RAM和行动电话，PCMCIA Slot可接驳网路卡等，还有陆续发表的CATV之e-Distribution宽频网路建构计划等项目中看出端倪。同时，这一点同美国在线首席执行官在Internet World演说中所表示的"第2波网路已经降临，日后网路、电视、电话和音响之间的界限将会很模糊，而此革命正与业者的商业策略同步进行"的谈话不谋而合。由此我们可以想像未来的生活，将是可以随时(Any Time)、随地(Any Where)透过任何媒体传输(Any Media)，得到想要的信息(Any Content)，突破时间与空间局限，让人们相互沟通，充份享受现代科技所带来的适意(Convenient)便利(Convenient)与联系(Connection)的服务，朝向e时代所代表的新沟通模式、新社群行为以及新商务模式迈进，真的达到One touch即可享受天下事的境界哦!

索尼野望

在日本素有"恐龙"称的索尼，在面对一个月内即卖出近140万台PS2的亮丽成绩，更是信心百倍地预估："由于PS2的价格低于个人电脑与DVD放映机，因此未来5年将能在全球销售出'100,000,000套'，日本为2,200万套。而在下个会计年度内，就能先在全球卖出1,000万台，日本400万，美国、欧洲各300。"所以，如果你的印象还只停留在制造家电或是随身听的话，那你可就真的是LKK了，因为PS早已成为索尼新一代的象征了。根据美国《时代杂志》报道："在索尼的99会计年度中，共获利28亿美元，其中光PS就占了4成。"可见PS是为索尼注入了许多新的契机。而如今，PS2的全方位出击，除将制作更高水准的游戏外，将会是以发展网路规模为首要目标，整合电影、音乐和网路服务的市场，以作为5年后问世的PS3的基本使用资源(据索尼表示：未来PS3的性能将是PS2的1,000倍哟!)，如现有之通信采购e-commerce，及索尼现正积极推展中的网路银行及宽频网路计划『t-drive』(架构于原Sonet之上)等等。看来如此动作频频的索尼，正将掀起一场崭新的变革，就让各位玩家睁大眼睛，屏息以待吧!



PS2开发机照酷不误

彩火想： 这是个将市场无限细分化的时代，无论在任何领域，企业获得成功都必须从消费者的满意程度为基本出发点，"科技以人为本"绝对不是一句简单的广告语，也不应只是NOKIA独家掌握的经营理念，社会越进步，人的地位就越重要，只有适应人们需求、能够给人们带来生活上舒适的产品才会最终得到大众的认可。

索尼跟微软卯上了

本文摘自台湾杂志《SUPERGAME》

2000 年 4 月 14 日,SCI 美国分公司(以下 SCEA)表示预计今年秋天在北美推出的北美版 PS2 主机将把"调制解调器及硬碟"列为标准配备,与微软"X—BOX"较劲的意图非常明显。北美版 PS2 竟然比日本版 PS2 多那么多的好东西,几乎就是当初北美版 DC 内建 56K 猫据机比日本版 DC 的 33.6K 好的情况再度重演。虽然是早买早享受,但对先买日本版 PS2 的玩家而言多少心里不是滋味,无怪乎日本已经有玩家开始抱怨不管是 SEGA 还是 SONY 都对北美玩家太好了!日本玩家好像当先锋部队白老鼠一样,感觉不大爽。

其实这已没什么好奇怪,因为北美游戏市场规模占全球市场 44% 以上,网络又较日本普及,从与未来"数位网络娱乐"的结合趋势看来,能在北美市场站稳脚步就有可能立于不败,这也是为什么 SEGA DC"弃日保美"的原因,且成效卓著。

我们早就知道,"X—BOX"完全冲着 PS2 而来,而且手段狠毒完全不留余地。虽然前些时候美国联邦法院判决微软"反托拉斯案"败诉,微软股价一路狂跌(由原本 5700 亿美元一路跌到 4700 亿美元,还在持续下跌中),也引发美国那斯达克股市连锁效应。但是微软推动"X—BOX"的动作并没有因此停缓,甚至由美国直接杀到日本来个直捣黄龙,财大气粗的杀手性格一览无疑。

4 月 1 日微软宣布在日本成立"X—BOX"事业部,并吸引 400 多位日本游戏相关业者参与记者会,已经隐约透露微软抢攻日本市场的意图。4 月 11 日微软宣布并购日本第二大有线电视系统 Titus 为"X—BOX"宽频网络铺路,更是一个大手笔的杀手策略。因为按照现阶段宽频网络发展的情况看来,Cable Modem、ISDN、ADSL 应该是三个主要发展的方向,微软这次并购 Titus,甚至与日本第一大的有线电视系统"木星"策划联盟,挑战长期由日本电信电话公司(NTT)主导的日本网络系统的意图非常强烈,再加上行之多年的"WebTV"宽频网络服务、微软网络服务"MSN"全球数百万会员的庞大背景及"X—BOX"列为标准配备的 10/100Mbps 乙太网络卡等,微软对网络发展已经耕耘多年,同气连枝的相乘效应非常恐怖。

SONY 也非泛泛之辈

微软动作频频,但 SONY 也不会坐以待毙,在网络发展方面一样是积极抢攻。首先是旗下的 Sony Communication Network(以下 SCN)买下卫星网络数码公司"DAYBREAK"七成的股份,成立新公司"SONETSPORT.COM",计划将以网络电视媒体播送为主。

索尼音乐(SME)与 SCN 宣布将与其他 10 家日本大型企业合作,在今年 4 月成立网络音乐配送公司"Level Gate",负责开发潜力无穷的网络音乐市场。由各大唱片公司提供最新的音乐资讯、搜寻服务,并让消费者透过付费的方式进行音乐资料下载,并配合由 IBM 开发的网络系统"MediaDirect"。未来还将把音乐配送服务拓展到行动电话、PHS、DigiCube 开发的便利商店多媒体情报终端机"Kiosk"。

再来是 SONY 宣布今年 7 月将成立高速无线网络服务"bit－drive",提供使用者更便利快速的网络品质,初期将以企业用户为发展重心。企业用户只要月付七万日元,就能享受一个月不限时、高达每秒 1.5Mbps 的无线宽频服务。SONY 将在全日本各大都市如东京、横滨、名古屋、大阪、京都、福冈……等地架设发信基地台,并预计到 2000 年度中期将会在全日本架设 100 个以上基地台。



还有 SONY 与 SQUATRE 的网络系统"PlayOnline"的密切合作:SONY 与美国 LucasArts 开发的大型"星际大战"线上 RPG 等,SONY 对网络市场发展的决心不容小看。

SONY 成功之路

与盛田昭夫

□ 摘自《中国游戏机杂志》总 67 期

彩火:对 SONY 企业的领导层,玩家最熟悉的可能还是久多良木健等 SCEI 的领导人,但于 1946 年成立的索尼在 50 年内成为如今的恐龙,是倚靠以于去年因肺炎而病逝(享年 78 岁)的盛田昭夫,面对这位传奇人物,我们特选此文,以表怀念之情。

盛田昭夫生于一九二一年一月二十六日名古屋的小铃谷村,家族经营酿制清酒生意。由于太平洋战事爆发,他被分入海军;战争结束翌年(一九四六),盛田创办了东京通信工业,生产电子热垫、电压计等工业产品。直到 1979 年索尼推出世界第一部 WALKMAN 随身听,风靡世界,并注册专利后,Sony 的名声便风靡全球了。

当年,是盛田发觉东京通信工业的名称翻译成英文难于阅读,所以决定为公司改名:改一个任何民族语言发音都一样的国际名字。无意间,他发现一个拉丁字"SONUS",意思是声音,而当时在日本流行称优秀的年轻人为"SONNY BOYS"。随后他将两字混合造了一个新字 SONY,作为公司的新名称。

盛田昭夫眼光和魄力都远超常人,在 1988 年先以二十亿美元买下 CBS 唱片公司,1989 年更动用四十六亿美元收购哥伦比亚电影公司,震惊整个美国。美国人认为日本企业的并购"比苏联军事力量更可怕"。

耗资巨大,索尼却充满自信:"控制软件的人也就能控制硬件"。先买 CBS,将世界第一流的音响软件收为己有,再收购哥伦比亚,电影 2,700 多出,电视剧 23,000 多套,世界第一流的影像软件又归旗下。索尼除了本业硬件生产外,更是世上惟一坐拥"视"和"听"软件的企业。

引爆年轻！可利儿电玩专卖店！

——本文摘自台湾省《飞讯电玩周刊》

彩火： 想必各位读者多是一些电玩专卖店的专业泡友，彩火本人也曾有在店中驻足半天的经历。不过在所见的店铺中，真是昏暗、嘈杂和凌乱多了一些，还要夹杂讨价还价与玩家拐骗。国内完全不规范的游戏市场必然会导致极为混乱的经营状况，而且国内的专营店真是多有奸商！能够真正体会玩家感情的会有几许呢？无奈，生活就要充斥不平等的体验，何况在国内主流观念中电玩仍旧归属于“下三滥”的地位，就更无法令众多真诚玩家得到诚恳与合理的待遇。相对而言，台湾的电玩市场是比较先进和有序的，这里彩火特地选出一篇描写台湾省一家很有特色的专卖店的短文，让各位能从这里对些先进规范的电玩经营有更多的了解。



老板：阿博
名称：可利儿电玩专卖店
地址：台中室合作街86号
电话：(00886～04)2860805
E－mail：ohop@ms1.hinet.net
营业时间：11:00AM～11:00PM



玩家诞生的玩家级专卖店

与各位读者一样，老板阿博也是一位玩家！阿博从国小三年级就开始接触电玩，正是因为这种玩家心结，使阿博决定踏入电玩小卖店的经营行列。

初见阿博时，对他充满稚气、活力的脸庞印象深刻，甚至开始怀疑起眼前这位少年真的是老板吗？

那么这里有什么呢？

从玻璃橱窗的超大型FF8仙人掌、门旁边的咖啡桌、墙壁上的电玩情报留言板等，均可以感觉到一股强烈的年轻活力，以及一种贴近玩家的归属感。

店里的一个重要的特色，就是老板阿博正在收集各式各样的电玩主机呦！等到哪天收集完毕，他希望可以陈列出来，让玩家了解游戏主机发展的历史。当然，要完全收集齐这些珍贵的主机，可真是要花一番功夫的。此外，店门橱窗内的大型FF8仙人掌阿是博老板的女朋友自己亲手捏的，真是厉害！而仙人掌后面放置一个桌子，桌子上有咖啡壶等器具，据老板表示，玩家们可以随时到这边来坐坐，泡泡下午茶，享受悠闲的午后！可利儿店内竟品的数量虽不多，可是样样都相当精致。无论是《勇者斗恶龙Ⅶ》、《超时空之轮～异次元之旅》、《太空战士》系列等等知名电玩精品，这里都是找得到的。

经营理念？

如果要了解阿博老板对这家店的经营理念，那么我想从“可利儿”这三个字就可以清楚地知道……“可利儿”，也就是英文“clear”的音译，也就是“干净、明亮”的意思，也就是阿博希望提供一个舒适明亮干净的空间，让玩家可以流连忘返；此外，阿博更以会员制度，希望用更漂亮的价格，提供给玩家一个合理的购物渠道。

而老板本人更是认真学习，白天在补习班补日文，以应付同日本往来时所需。他希望能够将日本值得引进的观念在台湾扎根。

RPG——先行三要素

本文摘自 香港杂志《GameFans》1999年10月号

广大的世界观

早期的游戏，例如RPG大作：《勇者斗恶龙》，所拥有的世界只是一个大陆而已。而现在刚刚上市的第七代，已经拥有高达4个以上的大陆的设计了。这其中最能力提升最主要的理由是游戏容量的增大。当年只有8M的容量空间真是很难将复杂的设计予以实现。随着游戏技术的发展，自PS和SS以来，高容量的CD－ROM使庞大资料搭载成为可能，所以高容量自然会影响设计师们载设计整个游戏世界的想法，所以许多随心所欲，内容丰富的设计就体现在游戏中了。表现出来就是除了游戏世界变得更宽广外，还增加了玩家们旅行的路途、世界观点的变化、多样的贴图技巧等，这实在算是玩家的服气啦。

耗时有费力的练功

在RPG游戏中有两大恼人的因素，其中一个就是练功了。由于玩家开始的实力只能拿兔子开切，所以只有不断强化自己的战斗技能，才可以达到比较强大的敌人，扫除旅行中的敌人。有一定资历的玩家们一定不会忘记在《勇者斗恶龙》系列里可来的小怪物——史莱姆吧！初期他们可是勇者们成长所不可或缺的主要成分呦！

另外玩家们需要赚取大量的金钱，以便买下帝国年纪的装备。可是在RPG游戏中，获取金钱最简单直接的方法就是战斗，将鬼物杀死，获得奖金。就是烦琐的对白了。

繁多又复杂的剧情对白

玩RPG中另一样恼人的，就是烦琐的对白了(对不懂日文的国内玩家尤是如此)。由于在旅行上必须不断地与他人交谈，以得知情报或是下个旅行的地点，因此需要遍访每个城镇的人们，不然的话，游戏就会因为进行不下去而陷入卡壳的情形。不过，设计师往往会在一些串联剧情的地方加个小小的迷你游戏，来增加继续玩的动力。例如FF系列重点拍卖会、纸牌游戏等。



虽然本人并不感冒，但始祖级的RPG非勇者系列不可

彩火·阳

本人算个准RPG迷，主要是被这种游戏充分的概念体验所吸引。从FC上的龙珠开始，到现在大大小小的也玩过20多部，但若是突然有人问我RPG的标准要素有那些，还真是一时摸不到头脑。想必许多并非达人阶段的菜鸟们有时也有这种尴尬发生。所以阳特地找到一份以比较生动的笔法来叙述RPG概念的文章以馈各位小虾，由于版面有限，会在以后逐步刊登后续内容。当然彩火本人对文章的观点有些看法，自认为自己是RPG新贵一族，只注重体验游戏的内容，而不去关心什么练级之类的游戏性。当然这只是阳自己一点点想法，各位看官想必会有不少更高明的看法，有必要拿出来的话可别忘了同彩火联系呦！

动画片尾Staff列表赏析





动画片尾Staff列表赏析

责编/SHADOW PHOENIX

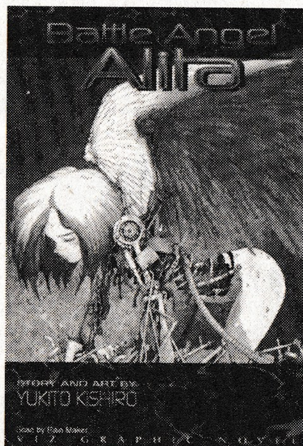
"电影将要散场，灯光慢慢变亮……"，根据大家看电影的习惯，当片尾曲响起，电影院内的灯光就会开始大放光明，观众们站起身来拍拍屁股往门外走……

听起来很合理啊，有什么不对吗？当然！如果看动画作品时，错过了片尾的制作群列表，那损失可就大了！原因是这样的：好莱坞优秀的电影从业人员或者是演员人才多如过江之鲫，除了几个大牌明星或是导演、制片之外，大概不太容易在片尾的制作群列表中看到重复的人出现。套句米兰·昆德拉先生的名言："只发生过一次的事情等于没有发生过"。好莱坞电影的工作人员重复率太低，除了有名的大明星、大导演或制片以外，一般人对这个庞大的从业人员集合很难能有整体性的认识。但是日本动画就不一样了，要"认识"这些动画工作者很是容易，由于资金、技术以及人力远不如美国（还有一个更有趣的原因：天气比美国烂太多，对出外景极其不利），所以发展出独特的动画产业。由于整个规模远小于电影的制作，所以在各部作品中制作人员的重复率就很高，这对于要分析各个动画导演、作画、美术、各种设定、乃至于声优的演出风格流派，有极大的帮助；同时也能让观众们熟悉各个演出家的惯用"语言"，有助于进一步理解制作者的意图，作品的内涵，以及制作的技术等等。换言之，由于日本动画的产业规模小，通过片尾制作人员以及声优名单，观众和制作群之间可以有（相较于电影）更亲密的互动与交流。

话说在过去没有录像机、没有动画专门杂志、没有设定资料集和周边产品的时代，日本的前辈动画迷在观赏电视或是电影的动画作品时，必定人手一本笔记本，记录作品的放映时间（年月日时分）、作品正副标题，故事大纲更是不用说了，到了片尾时，更是死命地记下所有重要的制作群以及声优名单，此乃作品研究所不可或缺的重要资料。活在现代的我们则幸运得多，有录像机可以重复播放，有各种参考书籍可以省去我们作笔记的力气，所以大家可以更轻松地研究各个领域的制作者的风格及其演变，因此千万不要片尾曲一出来就开灯走人（小心我关门放狗!），有点耐性，把Staff名单看完吧！尤其有些监督喜欢耍酷的，常常会在片尾曲播放中或结束后再追加一小段剧情，要是太心急先离开的话，岂不是没把片子看完整！（例如宫崎骏就颇好此道）再说在片子结束后，在片尾曲的乐声中反刍一下剧情，沉浸一下余韵，此乃观赏影片之一大乐趣……

不过话说回来，片尾Staff列表也不是人人看得懂，因为它毕竟牵涉到了一些动画

制作的专用术语，本文的目的就在于将这些术语的意义稍作解释，让同好们能够无困难地阅读吸收 Staff 表中所传达的讯息。以下资料部分参考由 ASPECT 出版的"SF アニメがおもしろい"（科幻动画真有趣）一书。顺便也推荐几位著名制作者给大家认识认识（当然因为限于篇幅，没有提到的并不就是不好哦，所提到的演出家，都是以笔者个人喜好来选择的，万一有读者大爷们喜欢的名家没有被提到，就请多多包涵啦！声优即配音员，在日本方面被像偶像般地大力炒作，中国对声优也比往日重视许多，本文将不在此多加著墨）。



·制作

出资厂商或是其负责人的名字，跟影片实际制作关系不大，但是由于出钱的人是老大，所以对作品的方向以及人事权有相当大的影响力。如 BANDAI、Sunrise（山浦荣二）、角川书店（角川春树，后来涉入毒品案，改由角川历彦执掌），德间书店（德间康快）。在这里顺便一提，另外还有一个"制作"，有时候写为"Animation 制作"，指的是实际负责作业的公司或工作室，和出钱的金主"制作"不同，请参看"动画"项。

·プロデューサー（制片 Producer）

是负责联系资方、制作现场、广告、院线配给等各方面综合性事物的人，虽然不在技术面直接和影片制作有关，但是担负了协调各方的重责大任。如宫崎骏与高畑熏会互相为对方的作品担任制片人。

·原作或原案

如果是改编自小说或是漫画的作品自然就是指其原作者；若非改编作品则以提出企划构想者为"原案"，有时候也直接叫"原作"，如 GAINAX 公司为"新世纪 EVANGELION"之原作，虽然本片为原创动画故事，并非改编自小说或漫画（本作的漫画是与动画平行，同时制作的作品，并非动画改编自此漫画。）

·脚本

编写剧本者，通常必须经过与监督的沟通后（监督这个幕后最大黑手容后再叙），按照其大方向把细部的台词以及舞台指示详细地写出来，作为整部影片演出的依据。著名的脚本家如长年与押井守合作的伊藤和典（机动警察）、老牌的五武冬史（机动武斗传），有些监督也常兼写脚本，可以更正确地表现自己的想法，如"机动战士"的富野由悠季监督常以"斧谷稔"的笔名写剧本。如果是电视版或 OVA 版的作品，有时还会有"系列构成"这号人物，可以说是脚本的总指挥，是监督以外对作品走向最具影响力的人。

·演出

可以说是监督的第一号助手，工作当然也就十分吃重。经常是监督下达（无理要求）演出原则指示，实际制作时却是担任演出者倒霉，得用尽办法达到监督要求的效果。许多名监督事实上是先由演出作起，例如押井守刚出道时即是担任"科学小飞侠"第二部的演出。另外如果是长篇的电视版或 OVA 作品，单集演出事实上就跟该集的监督差不多，不过当然是得受制于大老板"总监督"，笔者最欣赏的一位演出是 Z 高达与 ZZ 高达中的关田修。也有些作品不设演出，监督一手包办。（请注意：这里"演出"有两个意思，第一个是这个助监督的"职位"，另外一个是中文所指的"将剧本文字转化为画面的作业"，读者们可别搞混了。）

·绘コンテ（分镜，Continuity Script 或称 Story Board）

将脚本"视觉化"，以粗略的草图指示画面配置、人物走位、镜头移动，并且要注明人物台词、效果音、监督要求的演出效果等等，最常见的是由监督或演出自行担任。画分镜表的名人例如"机动战士"的富野由悠季监督，乃是号称"完成分镜表破千"的多产分镜家。

·レイアウト（画面构成 Layout）

根据分镜表的画面与指示，画出所需的画面构图。一般而言，分镜只是草图（某些人，如宫崎骏和川尻善昭的分镜表除外，其精细程度可以直接拿来作为 Layout 用），能不能把分镜表所要求的效果在作品中表现出来，画面构成是关键性的一步，真正在作品中所呈现出来的画面，在这个步骤就差不多完全确立了。画 Layout 的人，经常就是监督、作监、分镜、美术这些人兼任。

·キャラクター　デザイン（角色设定 Character Design）

设计人物造型、发型、服装、表情、动作等，一般动画迷口中的"画风"跟这有很大的关系，通常是专业的绘画高手出任。如大师级安彦良和（机动战士），美形著称的美树本晴彦（超时空要塞），女性角色王牌高田明美（相聚一刻）等。

·メカニックデザイン（机械设定 Mechanic Design）

载具，战争片或科幻片中的战舰、飞机、机器人、太空船等造型设计，可以很烂也可以很写实，视作品性格而定。这里的例子，非举不可的是大河原邦男（很多人一看



到这个名字就想破口大骂，不过他在这个业界所造成的影响，不论正反面，绝对没有人能够比得上。其参与设计的作品不计其数，以初代高达以及装甲骑兵为其代表作），笔者个人最欣赏的是出渊裕（高达 0080、逆袭的夏亚、机动警察、近作为饿沙罗鬼），近年来大红大紫的写实派（高达 0083、V 高达、高达 W OVA 版），还有一个非提不可的是怪杰永野护（重战机 L—Gain、五星物语、Brain Powerd）。

·美术设定与美术监督

作品所上演的舞台背景的设计工作。街道、风景、建筑物等的设计，是表现作品的"世界观"中重要的一环。有时候美术设定亦会兼任美术监督，统一并控制背景作画群所画出来的背景图片（提醒一下，现在这种赛璐璐动画是由不动的背景与会动的人物或机械等等叠合起来，会动的部分画在透明的赛璐璐胶片上，没被人物遮住的部分背景就会露出来）的画风与品质。著名的美术人才有：多部高达作品的池田繁美，机动警察的小仓宏昌，攻壳机动队的渡部隆等。

·作画监督

作品中会动的部分都归他管，要负责检查原画师所画出来的人物造型是否统一，表情动作是否正确，是否有达到脚本与分镜所要求的效果。名作监有北爪宏幸（"逆袭的夏亚"），黄濑和哉（"机动警察"），以及已故的近藤喜文（宫崎骏的不少作品

由他任作监)。

·特技监督

这并不是每部片子都有的职务，而是在战争片、动作片中比较需要一些特技动作或画面时，比较讲究的就会特别请人来负责这个部分，一般而言是由作画监督负责。要特别分出这个职位来，当然是为了向两位在动画演出技巧上有极特殊贡献，被称为天才动画人的金田伊功以及板野一郎。

·音乐

作品配乐的作曲工作，这个通常得找科班出身的音乐家或乐手。和写作纯音乐不同的是，必须考虑作品风格、剧情步调、对白与效果音的配合（马虎一点的也可能不管这些啦……比如有的就拿现成的音乐来配，如“银河英雄传说”，使用了大量马勒的交响曲）。动画音乐的风格涵盖极广，有古典、流行乐、爵士、重摇滚……著名的动画音乐作曲家有古典派的菅野よう子(Macross Plus、Brain Powerd)、热血派的田中公平(GunBuster、机动武斗传)、擅长押井守监督的老搭档的川井宪次(机动警察 Patlabor)等。

·音响监督

声优选角决定与配音演技指导，效果音监修，背景音乐选择，录音、混音时的总指挥，掌握所有跟“音”有关的事务，其角色不可谓不重！最有名的音响监督，当然就是负责宫崎骏大多数作品的斯波重治了，另外“银河英雄传说”的明田川进相信不少读者对他也有印象。



·摄影监督

其任务是领导摄影小组将作画完成的画片依照时间表（Time Sheet）的指示将赛璐璐画片与背景叠合后，以摄影机逐格拍摄成影片，如果监督想搞些特殊光学或摄影效果，必定得找个手腕高明的摄影监督，例如经常和出崎统监督合作的高桥宏固，以及在“机动警察 Patlabor2”中大显身手，可惜英年早逝的高桥明彦。

上面这些就是动画制作中，除了监督（这个留待最后）之外的核心分子，即设定与各监督，也是在片尾 Staff 表中重复率最高的一群人，大家要特别注意！下面要介绍的，就是制作现场的第一线工作人员（说“杂鱼”太失礼……）了。这部分有些和作品风格没有直接的关系，不过还是介绍一下，让大家更了解动画制作的过程。

·原画

根据人物、机械等各设定稿，将 Layout 进一步描绘成最后要呈现出来的画面。原画师必须是比较经验丰富，技巧成熟的画家，原画师的优劣，会左右一部作品的品质，因此，在原画师列表中常常可以看到前面那些大头（设定啦，分镜啦，作画监督啦……）列名其中，而能担任原画师的，在经过一番磨练后，有的也能更上一层楼，担任设定或是作画监督等重责大任。

·动画

原画是基于分镜表与 Layout 所指定的画片，是类似漫画般“不连续”的画面，用以提示重要的动作或镜头移动。“动画”即是将原画之间的连续动作画面补起来，才能完成一个完整的动作。故在英文中动画师被称为“Inbetweener”或是“Assistant Animator”。如同原画师是作画监督的温床般，动画师则为原画师的摇篮。除了个人动画师外，也有集体的动画制作公司或工作室，最有名的当然就

是“Production I.G.”（前身为“龙之子”）及 GAINAX。由于成本压力，也经常将动画制作部分包给台湾省、韩国及中国，但如此一来，虽然节省了成本，却使基层人才流失，经由动画→原画→作画监督一路走来、经过扎实磨练的动画家越来越少，这是日本动画界的隐忧。

·色彩设计或色指定

根据设定对作画时各部分所采用的颜色作详细的指定。

·仕上与仕上检查

“仕上”是加工之意，在动画制作中指的是涂颜色的工作。原画师与动画师是只画线条不上色的。“仕上检查”顾名思义，就是检查上色情况，是否与设定要求的效果吻合。



·背景

在美术监督的领导下，根据美术设定画出所需要的背景画片，由于是不会动的部分，张数远少于动画数量，相对地作画品质的要求也就更加精致。媒材方面，水彩、粉彩、电脑绘图都常用。

·特殊效果

雪、烟、火光、透过光、喷修等需要特殊处理的画面。从前因为做起来很麻烦而且成本高昂故使用量不会太大，近年来因为电脑绘图技术大幅提升以及成本下降，制作特效变得比较容易了，使得影片生色不少，不过有时也有用过头而令人觉得太过泛滥的问题。

·CG 制作

这个不用多说了，CG 就是电脑绘图（Computer Graphic），提醒一下，会用 CG 的并不一定就是 3D（虽然是常识但是有这种观念的人好像不少，因为 Game 的关系吧？）

·摄影

即摄影监督手下的“杂鱼”……详见“摄影监督”部分。

·编集

摄影，冲片（日文称为“现象”，也会出现在 Staff 表中，不过我们不在此特别介绍）完成后，将各个 Cut（动画的基本单位，指镜头连续动作范围内，包含镜头静止或连续平移旋转等的影片内容，当镜头有不连续的跳接时，跳接点即将影片分为跳接前后的两个 Cut）的动画影片剪接成完整的动画作品。当然在这个阶段也可以作删除多余段落的工作。在这个阶段之后，完成事后录音（アフレコ After Recording），作品大致上就大功告成了！

·监督

也就是中文所说的“导演”，总揽所有大权，总管所有杂务之人。上面所谈到的制作面过程，监督全部都要管。制作前所有的计划与设定都必须经过监督参与或同意，制作进行中所有部门的进度都要在监督控管之下，制作完成后每一个环节都要经过监督检查合格。被称为动画制作中的暴君，四面楚歌的战士！凭借着长年担任“杂鱼”所累积的经验与知识，在天时地利人和成立的条件下，终于登上了荣耀的监督宝座！以其独特的品味与风格，领导所有的 Staff 制作出属于自己的作品！当作品成功之际，

就会在这个业界大放光芒，赢得喝彩与掌声！失败的话呢……成名的监督在此不多作介绍，希望各位在观赏动画影片时，将心中最高的敬意（或最大的不屑）留给各作品的监督吧！

下面是根据“机动新世纪高达 X”的高松信司监督的文章所写的，更详细的监督工作内容：

“关于监督这种工作，是随着制作公司，甚至随着不同的作品而有所不同。像“Gundam X”，高松信司监督就是从最初的企划案开始，对所有部分作检查，可说是作品的总负责人。当然，制作人和出资厂商的意见也要列入考量。大致上说来 Sunrise 这家公司是把这方面的事都交给监督全权负责的。

监督工作的流程大致如下：

1. 脚本的委托
2. 分镜表
3. 和“演出”的沟通会议
4. 影片剪辑时的合作监督
5. 配音时的合作监督
6. 录音，完成拷贝
7. 初号作品试映
8. 给电视台的完成品

首先，是向脚本家下委托，提示重点草案，说明意图，由脚本家扩充为完整脚本，中间当然会有来回两三次的修订，而形成决定稿。这段时间为期约一至二周。决定稿出来后，就要画分镜表了。一般有分：由监督亲自绘制，或是委托给专门的画分镜表的人两种情形，这段时间大概需两周到三周。

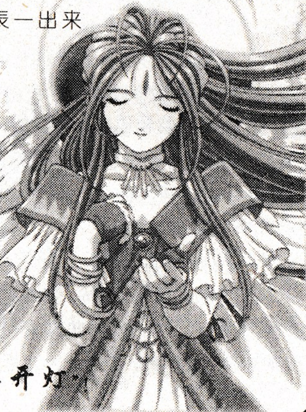
再来进入各话的分别作业：以 Sunrise 为例，电视版作品通常有四至五人担任“演出”职位，以循环轮流方式来工作。而监督就要和这些“演出”沟通，下达“这里要以这样风格去作”等的指示。

接下来是作画：由原画师画出原画，“演出”检查后如果一切 OK，就再进入动画、上色、背景、摄影等工作。作画大概需要三至四周的时间。电视版动画每话约有 300 到 350 个 cut，画片就约有 3，500 到 5，000 张。这些检查要由监督一个人包办是不可能的，所以要有四至五人的“演出”来分担演出工作。

影片作出来之后就要加以剪辑，使影片的长度符合这个番组的放映时间，此时监督就要和编辑师来共同监督这项工作。然后是配音，监督是从选择声优（配音员）的试音阶段就开始参与。和“录音监督”共同监督完成配音的工作后，再加上音乐和效果音，就可以完成拷贝了。接下来，当然是初号作品的试映。

总之，监督的工作就是：把作品的基础世界准备好，向制作群的各部分下达指示，对他们的工作加以检查。以“Gundam X”为例，影片的完成品是在放映前的两周内送到到电视台的，而现在电视台所放映的影片，其剧本可是三个月前就已经写好的。”

各位读者现在应该对“如何看片尾的 Staff 列表”有更进一步的了解了吧！同时也应该对动画制作的过程有了初步的认识。下次欣赏动画作品时，可别急着在片尾曲与 Staff 表一出来就急着离开了哦！如果是在电影院，也请鼓起勇气向院方建议：“请把片曲放完再开灯”！



三栖人

完全小说攻略

VALKYRIE PROFILE™

～死の先を征く者たちに贈る福音書～



神界ヴァルハラからの旅立ち、
不浄の者との死闘、
勇者の魂との邂逅……

北欧战神传

～除了精彩的人物对白，
更附送各主要角色简介～

序幕

★布拉琪娜和鲁西欧的故事★

◆于一个寂寥的村落……

一名留着银色长发的少女正在河边汲水。

“不快点又要被妈妈骂了。”每天都被骂不下两三次。她急急赶回家。

她住在一个叫柯里安德鲁的荒凉村落，四周景物仿佛反映着人们的心。

来到家门前，母亲和两名黑衣男子走出来，她差点撞上他们，母亲立刻给她一巴掌。

“搞什么鬼！弄湿客人的话我决不饶你”她难过地低下头，两名男子瞑了她一眼便离去，她问母亲他们是谁，母亲用一句“和你无关！”就带过，仿佛两人毫无血缘关系一般……

◆逃离

早上的事令她伤心又不安，夜里辗转难眠。此时窗外映着一个熟悉的人影。

“鲁西欧……这么晚有什么事?”是她的青梅竹马。

“嘘！别出声，快逃吧，你父母……”他努力地试着向不明就里的她说明，却被布拉琪娜母亲的撞见并被叫骂声打断。

“该死的小偷！想对我女儿作什么！”比起担心子女的母亲，布拉斯娜的母亲更像是担心商品被偷的商人。鲁西欧迅速带着布拉琪娜从窗口离去。



几小时后，两人已走在村外的夜路上，她隐约察觉到早上的事对自己不利，但还是想相信父母。

“……我还是想回去”她说出自己的想法，但鲁西欧比她更坚决。

“不行！”他向她说明以前黑衣男子来过妹妹就不见的事，他不想失去他。

她感受到他对她的深情，决定把自己托付给他，比起不确定的亲情，两人间的情感要实在得多。

“和你一起，到哪里我都愿意”数秒的沉默，强烈的情感包围两人，他们再度静静地踏上夜路。

◆铃兰草原

似乎迷路了，四周尽是陌生的风景，黑夜挑起不安，但也只能一直走下去。一会儿，他们来到一片开满白花的草原，夜里的光营造出梦中的情景。

“好美呀。这里难道……是天国吗?”鲁西欧察觉她的不对劲，马上否定。

“别乱说！”他大声地说出。

“啊?嘻嘻嘻……对不起嘛。”布拉斯娜像是被唤回现实般地惊醒，两人再往里走，鲁西欧察觉花有问题。

“快走！这些是铃兰，会被毒死的！”他大叫着，但她沉浸在长年以来堆积的痛苦中。

“睡在这儿，就能快乐地死去吗?”心中所有积压的情绪都如洪水般倾泄。

“我受够了，再怎么努力，父母还是一样对我，死了就能重新转世吧?下辈子再在一起好吗?”鲁西欧无言以对，并对自己的无力感到痛心。

“和你在一起很快乐，但是还有更多痛苦的事，我想全都忘了……”说完布拉琪娜就倒在鲁西欧怀中。

“振作点！怎么可能忘得了！我不要你死——!!!”虽然鲁西欧如此诉说，布拉琪娜却早已没有任何反应了……

“呜啊啊啊啊啊啊!!!!!!!!!!”草原上的铃兰仿佛什么都没发生似地，在黑夜的光束中摇曳。

少女背负的沉重现实、无能为力的绝望少年、痛苦的分离、少年带着无法忘怀的恋情独自生存、而舍去肉体远离的少女……在悲剧结束的地方，新的故事正要开始……

开端

★女战神—雷娜斯·巴尔基里★

◆再会……

像是永不停止一般的钟声不断地响着……一名身穿婚礼服的少女手持着花束似乎在等着什么到来似的……突然回到了现实，少女站立于花瓣不断飞舞的铃兰园中。

少女的名字是雷娜斯·巴匀邱里亚，但人们皆称她为巴尔基里……

“真是令人怀念啊……”在少女慢慢的走向雅鲁哈拉的路途上，不断飞舞的花瓣似乎正争相地赞赏着雅鲁哈的繁荣……

“欢迎来到雅鲁哈拉。”留着短发的芙蕾亚一见到巴尔基里的到来便兴奋地说像是称赞芙蕾亚变懂事地“你把我当成客人了吗?”

就在巴尔基里说完的同时芙蕾亚突然紧抱住巴尔基里“自从听芙蕾姊姊说雷娜斯你姊姊要回来，人家已经等好久了。”

“好久不见，还好吗?”

“嗯。”在久而未见的会面之后“啊，奥汀大人在里面等你。”芙蕾亚想是突然想起什么似地说。

“我知道了，那么待会见。”

来到了雅鲁哈拉宫的内部，坐于最高处的是主神奥汀及其身旁的女神芙蕾……

“参见奥汀大人，请问这次任务的内容是什么?”

“请起身，雷娜斯。你没有必要像其他下级的人一样低头。”芙蕾对遵守众神们对奥汀主神礼节的巴尔基里如此地说着。

也就在巴尔基里起身的同时，突然于奥汀身旁消失并出现于巴尔基里面前……就像芙蕾亚想念巴尔基里一般……“好久不见，我好想你”芙蕾抱着巴尔基里愉快地说着。

“我也是。”

庄严无比的主神奥汀说话了……“雷娜斯·巴尔基里，我之所以要招唤掌管命运3女神当中神格最高的你过来，当然是有原因的。”“由米尔的首级告诉我，世界末日“诸神黄昏”即将到来。”主神奥汀神情严肃。

“诸神黄昏……?”不解的巴尔基里附和着主神奥汀的话以求解答……

主神奥汀继续说着“斑神族最近动作频繁，我们亚斯神族和他们的战斗已经不可避免。我们需要更多的战力，所以希望你到下界米德格德去，寻找能够成为战力的人类灵魂来。”就像是将亚斯神族未来的命运交给巴尔基里一般……

“这么重要的任务派给我……属下深感荣幸。”

“我期待你的好消息……那么，芙蕾啊！”

“是。”

在主神奥汀的指示之下，巴尔基里全神闪出耀眼的光芒，刹那间巴尔基里身上已多出了一件铠甲。

“我也一起去吧！虽然我得马上回来，但是让才刚觉醒不久的你一个人去找不放心。”在芙蕾的心中夹杂着些许的不安。

◆力量的觉醒……

风无间断地环绕着无数高耸的山峰之间所产生的声音，听起来……就像是亡魂们的哀嚎一般无止境地吼叫……这就是下界米德格德，无数邪恶……无数哀愁的世界……

“这就是人类住的世界……”站立于某座山峰上的巴尔基里像是来到一片未知大地。

“没错。下界米德格德，被拘禁在肉体牢笼里的灵魂们徘徊的地方。”

“觉得怀念吗?”像是试探巴尔基里一

般。

“没有特别的感慨，因为这里是我没来过的地方。”“……说的也是，那就走吧！”

巴尔基里对芙蕾突然的提议感到无措。

“你以前都是怎么做的，现在我要重新教你一遍。”

◆内心所发出的哀嚎……

虽然美丽的大地映出亮丽的草绿色，天空中却弥漫着无数的瘴气……就像诉说着世界已了无希望地无止境飘浮着……

“有没有听到什么？”

“什么意思？”

“你有只有你才拥有的能力。将你的眼睛闭起来，集中精神，将心扩展到整个空间看看，你就会知道了。”巴尔基里照着芙蕾所说试着集中自己的精神……突然间听到了混乱又悲杂的声音……

“……啊……！”“听到了吧。”

巴尔基里对如此特殊的能力感到错愕……

“这就是你的能力，你可以感觉到人们临死前的悲伤、愤怒、祈求等灵魂的脉动。你是可以分享将死者人格和人生的神。”

“你的意思是要我像这样寻找濒临死亡的人，挑选出够成为勇者的灵魂吧？”

“是的，所以……。”“所以怎样？”

“所以走吧！更接近一点让你的心和他们同调的话，一定就能清楚理解他们的心了。”

虽然巴尔基里跟随着芙蕾前往发出悲鸣的原点，但始终不断思考着一个问题……（……人的心，心能够成为自己的吗……）

高傲的王女与孤高的佣兵

“呜～呜～亚琉哲，好痛苦，救救我、救救我！！！”

“呜啊！！！！”“噢！！！！”“呜妖怪啊！！”

“会觉得无聊是因为哥哥过的太满足的关系……”

“不对！！”“啊！！！！”

长久以来亚尔特利亚与毕尔诺亚两国一直是处于对持及战乱的状态……某日，亚尔特利亚骑士团执行所下达“击退蛮族”命令，就在亚尔特利亚近郊某处森林中，有一群为了消灭怪物而来到森林深处的士兵们……一位似乎阶级较高的骑士说话了……“亚琉哲，快去帮他们吧！”这名骑士名为罗法，是一名极为具有正义感的骑士。

就在罗法说完的同时，一位左脸上有着一道极为吓人伤痕的重战士走了过来，虽然他身上所穿着的铠甲是材质较差的青铜所制，但他身上却发出异常强悍的气味，他大概就是罗法口中的亚琉哲吧？亚琉哲背着他那比一般人的身高还要长的巨剑向森林内部走去……



而另一头呢？四五名士兵正面对苦战……已有人倒地，看来已无生命气息。而还站着的，就算手持着剑锋发出耀眼光芒的长剑，或许是因同伴的死而形成深度的恐惧且却步不前。“好厉害！”“哇！”

亚琉哲进入森林内部看到的居然是如此一面倒的情形，立即示意……“别碍事，闪开！”决意独自与其恶魔战斗。“我也来帮忙！”紧跟而来的罗法亦立即加入战斗。

亚琉哲那扛在背上的巨剑，就像是亚尔特利亚军胜利象征一般，仅一剑便决定了恶魔生命终点。

◆转动的命运齿轮……

因开门声而让罗伊注意到了回到家中的亚琉哲“你回来啦，哥哥。”“对了，有没有受

伤。”罗伊正打算关心大哥亚琉哲于战事中是否受伤，在站起的同时“没关系，你坐着。”两兄弟的关系似乎不断建立在弟弟的关心及大哥的冷漠之下……

“你怎么还在画这种东西？”，“绘画才不是“这种东西”……。”因物品存在观念、价值观不同，兄弟间又引起了日常的争执……

“做这种不会赚钱的事有什么用？”身为兄长的亚琉哲对罗伊的回答非常不满。

“又不是为了钱。”罗伊的辩答换来的只是大哥的嘲笑……

“哥……我和你去战场杀人的目的是不一样的。”罗伊所说的虽是实话，但却着实地激怒了亚琉哲“你说什么！？”“我可不是为了钱！我是因为愉快才去当佣兵的！！你不也是一样吗？”亚琉哲不想再争辩下去便离开罗伊身旁将佣兵佣金及一个破损的石像摆放至桌上“我对会留下痕迹的东西才不感兴趣呢！”这句话就像是对桌上的金钱、破损的石像及罗伊的画所说的……

罗伊无奈的闭上双眼，回想以前与兄长亚琉哲曾为此事而争论的光景……

“喂～罗伊，创作真的那么有趣吗？”对创作意义似毫不了解的亚琉哲这么地问着罗伊“会觉得无聊是因为哥哥过的太满足的关系。”对于罗伊给的答案亚琉哲哑口无言……“我的身体残废，只有画图才能让我得到满足。”

“对不起！哥哥战斗完全是为了我，我却——”罗伊张开眼睛对杵立于桌的亚琉哲如此地说。

亚琉哲似乎不想再讨论这个话题“我把钱放在这里。”

而罗伊则注意到桌上那半毁的雕像……“那个雕像是？”“大人物给的，说是要给战场上杀敌最多的人。”亚琉哲的语气中多少含带了些轻视的语气……但却不是对罗伊所说……



◆罪该万死！！！

“公主，您是将来要成为人民领袖的尊贵身份，怎么可以拿手杖发脾气。”隆贝尔特，身为亚特利亚大臣，还是得屈身舍捡一国公主丢出的手仗。

“你给我闭嘴隆贝尔特！我和你这种胆小鬼不一样，受了那样的侮辱怎么可能忍受！”任性的洁拉德公主正在气头上，却还得听平日便极为厌恶的隆贝尔特说教更扩大她无处可发的怒气。“不过是个小小佣兵！我要让你知道小看本公主会有什么下场——”

“洁拉德公主！关于这件事情公主不要操心，全部交给小人就好了。”隆贝尔特说完便离开，洁拉德不以为意更是将手杖再次丢出，似乎还在回想不久前所发生的事……却不知隆贝尔特正进行策划某件计划，将身涉其中不止包含亚琉哲……

“这次多亏大家的奋战总算把蛮族击退，本王深表感激。因此……你们这些人当中功劳最大的人，亚琉哲啊！”承应国王的传召而来到国王面前的亚琉哲……

国王仔细打量着亚琉哲，亚琉哲给他一种粗犷、无礼的感觉，比起讲求纪律的亚尔特利亚骑士团，亚琉哲在他的眼里只是只拥有力量的野兽罢了。

“我要颁发奖金和雕像给你。”但他的战功却是人人可见的，国王还是得实行拥有最高战功者的表扬。（“一个佣兵拽什么……其实你也和蛮族没两样……”）

“谢谢国王不分尊卑的礼遇，在下衷心感激。”亚琉哲似乎能够自国王的双眼中看透他的心声似的……（“装出一副仁民爱物的样子……这个雕像简直就是‘虚伪的象征’。”）

骑士团成员皆群起欢呼，而亚琉哲却无

端开始一阵阵冷冷的笑声……“哈哈哈……你真是可悲啊！国王！”刹那间一片死寂……没有人知道发生了什么事……

“你，你说什么？”手足无措的国王实在不晓得亚琉哲为何突然说出这种话？“我可没空陪你演这种闹剧！”亚琉哲以震耳欲聋的音量大叫道“而你！这尊雕像刻得就好像是你一样！”亚琉哲说完立刻预备抽出置放于身后的大剑，国王吓得举起双臂防卫，“父王！”站在一旁的公主洁拉德亦向前站了一步，欲制止亚琉哲再进行下一步无礼的举动。

“我对这种东西才没有兴趣！”亚琉哲终于将剑抽出了，但并不是对国王所有不利，而是将雕像以剑柄彻底粉碎……虽然国王无恙，但亚琉哲此举对他可说是奇耻大辱……

“你这个无礼之徒！竟然口出狂言辜负父王的一片好意！”“简直罪该万死！”洁拉德回过神来后便对着一语不发转身走向宫外的亚琉哲叫道。

洁拉德立刻以王女的身份下令“把他捉起来！”骑士团成员们不是忽视洁拉德的命令，而是惧怕亚琉哲而一动也不动……

“你们在做什么！”

“难道就没有办法教训那个无礼的男人吗？”虽然令她气愤的事不断地回想，但总有冷静下来的时候……“譬如说——”十四岁的小王女左思右想似乎想出了什么馊点子……“有了！”

场景来到了亚琉哲家中“哥哥好像已经很久没有像这样悠闲待在家里了吧？”就在罗伊这么对亚琉哲说时，一阵敲门声便响起……“没关系，你坐着。”亚琉哲出声制止行动不便又想去开门的罗伊。

倒是在开了门之后，进来的是位少女“有、有何贵干？”亚琉哲无法想像这么一位少女来找他会有什么事？

“你就是亚琉哲吗？”少女终于开口了……“本公主是……不对，我是洁拉……”然而在亚琉哲应答后，乔装成陌生少女的洁拉德却在表明自己身份时差点露出破绽。

“洁拉？”“不不不对，洁拉……”“我叫安洁拉。”亚琉哲只是再次确认她的姓名罢了，却让洁拉德误认为亚琉哲起疑心而扭捏，反而使亚琉哲越来越觉得这安洁拉很可疑……

接下来的是二人间的沉默“那，安洁拉小姐有何贵干？”亚琉哲打破沉默说道。

“那个……我有事想委托你。”“……真的吗？”亚琉哲真是晨可奈何，他很难相信一名少女居然会来雇用一名佣兵？“反正你现在也没事，就陪陪她吧！”就因为罗伊的一句话，使的亚琉哲再伤透脑筋也难以推辞了……

两人来到街上“你要去哪里？”亚琉哲问安洁拉有何打算。

“先找家店坐吧。你知道好地方吗？”“那就随便找个地方好了。”说着，两人便走进了身后的“南楼饭店”……

“南楼饭店”。亚尔特利亚属一属二的和食料理店，这里的料理对居住在大陆的人们来说虽然稀奇古怪，但是味道却是保证。只是……

在南楼饭店之中，亚琉哲无力的以右手撑着头，看着安洁拉到底想委托自己什么任务？

“请问你们要点什么？”服务生这么问也可说是无意义，因为拿着菜单的安洁拉看不懂异国的文字啊。

“嗯，这个和这个和这个和——”“饮料呢？”“这个和这个和——”“喂喂！点这么多你全部吃得这无吗？”亚琉哲看着她无节制地看了什么点什么的花费法，惊讶地站起来说。

“全部？吃不完的放着不就得了。”对于安洁拉的回答，亚琉哲已感到束手无策……“现在可以告诉我委托的内容了吧？”“边吃边谈不是比较好吗？”

经过了三十分钟，虽然安洁拉所点的所有食物都上桌了，但是她却气的满脸通红……“叫老板来！”似乎是开店以来第一次有客人如此要求，服务生还顿了一下。

然而……服务生怀疑的态度让安洁拉更为火大，再次大叫“我命令你叫老板来！”虽然服务生一声不响地进去找寻店主出来，但此幕实在是令亚琉哲不好意思极了“命令……？拜托，你又不是国王……。”

“客倌有何不满吗？”主厨终于出来了“什么叫有何不满！这肉是怎么回事！根本没煮熟！”安洁拉的不满就像堆积已久似的刹那间一口气爆发出来。

然而主厨心平气和的回答安洁拉“客倌……这是倭国料理的一种，叫做生鱼片……。”

“这个混浊的汤又是怎么回事？而且还好臭！根本馊掉了嘛！”“客倌……这是倭国料理的一种，叫做味噌汤……。”

“那这又是什么？这是怪物嘛！你们这里拿海怪的小孩给客人吃吗？”“客倌……这个叫章鱼……。”

在双方争论之下，安洁拉的结论出来了“这里是杂货餐厅啊？”

主厨亦是心气和的再次回答“绝没这回事。”反而让安洁拉更为气愤。

“本公主第一次受到这种屈辱。可恶，骂的我口都干了！”说完，安洁拉便随手拿起杯子并王口气喝下杯中的液体。

“恶～这是什么水啊？”因其液体令她感到难过“你想下毒暗杀吗？做这种事情简直……”原本气势非常强盛的安洁拉却开始满脸通红，目光无神地站都站不隐了。

“罪该……万……死！”终于安洁拉倒地并熟睡不起了。

“那个是，酒……？”亚琉哲立即察觉。

“客倌请结帐。”原本以为闹剧就此结束，服务生又开口了……使得亚琉哲伤透脑筋。

结束了安洁拉的独角闹剧，亚琉哲还是得将烂醉的她带至家中，并让她睡在亚琉哲的床上……

“结果还是不知道她要委托什么吗？”罗伊首先问道“是啊。”亚琉哲无奈且无力地回答。

突然间安洁拉只是翻个身“唔，嗯～”连带着的是安洁拉一直戴着的帽子顺势掉了下来。

“洁、洁拉德公主？”令两人讶异的是，安洁拉居然就是洁拉德公主。

“到底是怎么一回事？”对洁拉德行动感到怪异的两人讨论着“我怎么可能知道她有什么任务要雇用我？居然还易服……”亚琉哲亦是一头雾水的回答。在毫无头绪的情况下，罗伊亦只好拖着他行动不便的左脚慢慢走至房外，留下亚琉哲一人不断整理着杂乱的思绪。

时间不断地流逝“睡的倒是很舒服嘛。”像是抱怨一般亚琉哲束手无策地说着……

“……王……。”洁拉德突然于睡梦中呢哑地似乎在说些什么？“嗯？梦话吗？”

“父王……。”“侮辱父王的亚琉哲，罪该……万死！”

“是吗？原来如此。”恍然大悟的亚琉哲坐至洁拉德身旁……

（“那个时候我当着女儿的面前让做父亲的下不了台。当然我不是故意的，我只是要指责国王的窝囊而已，所以并不认为自己做错了。但是……对一个作女儿的来说父亲就是父亲，父母被当笨蛋是没有小孩能不吭声的。”）亚琉哲反反覆覆地不断思考这问题，直至洁拉德醒过来为止……

“这里是？糟糕天黑了！”惊醒的洁拉德四处观望才发现，为时已是夜间了。

亚琉哲除了简单的回应她外，并已事先帮她回复原来的变装，使她不至于发觉自己事迹败露而不知如何是好？

“我得赶快回去才行。啊，委托的事明天

再说行吗?”在征求亚琉哲的同意之后，洁拉德随即独自离去……“委托是吗?大概是想替她父亲报仇吧!?”

“明天见面时再道歉好了。”亚琉哲已想不出再好的办法了……

◆阴谋……

而在另一方面，位于亚尔特利亚某处的酒吧中……

“好慢!”外表给人感觉绝非一般善类的巴德拉克，他似乎正嫌因迟到而才刚进门的情报员让他久等。而情报员则至吧台拿了一杯啤酒，似乎是要以此代表她的歉意……

“迟到的道歉，用行动来代替是吗?”巴德拉克怒气难消地数落对方。然而情报员却不发一语的以诡异的眼光瞪着他看。

“这次的工作是什么?”受不了情报员的怪异，巴德拉克一口气喝完啤酒便问。

“简单说就是当另一个男的的搭档，把货运到毕尔诺亚。”情报员尽量地将任务简化地以两句话说出。

“开啥玩笑?特地把我叫出来就是为了这种小事啊!”巴德拉克一听只是运送货物立即不平。情报员立即表示报酬非常地高，巴德拉克当然立刻警觉，“为何单单一件运送化物的任务她们肯出高价?”“莫非是见不得光的东西?还是……非常危险的物品?”

“好吧!但是我要5000，平常的两倍。”虽然巴德拉克心中闪过了无数预想的危险后果，但在利欲薰心的本性鼓动下，巴德拉克提出了本应是无理的要求。未料情报员居然爽快的答应了?!

“真的假的!算了，反正我只要有钱赚就好了。”

“对了，你刚才说的搭档，另一个人是谁?”最后，巴德拉克则对情报员所说的搭档感到好奇。

“到时候就知道了。”说完，情报员立刻转身一语不发地离开……

“小气!”

(“这家伙在搞什么阴谋?算了，我只要有得赚管她要害的人是谁。”)

第二天早晨，亚琉哲正等待着洁拉德公主的到来，但是无论再怎么等待，似乎都没有任何消息……

“公主还是没来。”“对啊。”

“不过仔细想想，要从城里偷跑出来大概也不简单吧?”“对啊。”

“要是让公主老是往外跑，家臣们也会脑袋不保的。”“对啊。”

“魂不守舍……。”在与大哥的对话之中，罗伊感到了亚琉哲似乎心中一直挂着洁拉德公主的事……而急性子的亚琉哲在家中已再也待不下去了，决定到街上去走走，但似乎成了无意义的动作。根本没有任何有用的情报……

然而，回到家中之时却出现了一个阴森的女人……也就是那个情报员。“哥哥，有客人找你。”就在罗伊说完后，情报员便走近亚琉哲“我有工作要……。”说完便走向门外了，似乎深怕被罗伊了解工作内容……

亚琉哲对于突如其来的工作及怪异的委托人感到怪异而不发一语……

“是要委托工作的吗?”“嗯……。”



“你接了?”罗伊的询问就像是催促着亚琉哲快点决定一般。“明天早上开始，我又要离家一阵子了。”

“公主那边怎么办?”

“谈判破裂……吧。”说完，亚琉哲便离开家里及自己最为担心的弟弟罗伊……而罗伊也不知道这次就是亚琉哲佣兵人生的最后一个任务了，而且也不会再回来了……

来到亚尔特利亚中央广场，除了那情报员及工作内容中所需要运送的货物在场外……

“真是令人意外，想不到另一个搭档是你。”巴德拉克见到另一个情报员口中的搭挡居然是亚琉哲。然而亚琉哲对巴德拉克的反应不以为意。

“别这么紧张嘛!我是巴德拉克，多多指教，你的大名我可是久仰了。”巴德拉克眼见亚琉哲不发一语便接着说。

“废话可以等到上路以后再说吗?这货必须尽早送到才行。”情报员开始着急任务的行程。“好好。”而巴德拉克也只能够无奈的回应她了。

从亚尔特利亚到毕华诺亚约要一周的路程。巴德拉克与亚琉哲一路上并没有任何问题，第三天就走完一半的路程了。

也就在这第三天，巴德拉克还是像往常一样，一直想挑起话题与人人口中相传最英勇的佣兵亚琉哲谈话。

“这么简单的工作就能捞一大笔真是赚到了。对吧?伙伴。”亚琉哲还是依往常一样，对巴德拉克这些没内涵的话感到无趣。

“真该感谢隆贝尔特呀!”亚琉哲就像遭受电击一般听到了惊人的名字……“隆贝尔特?那个亚尔特利亚的重臣?委托者不是那个女的吗?”就在巴德拉克来不及回答亚琉哲，似乎有什么声音逼近了……“喂!伙伴!后面好像有什么追上来了。”

“什么?”“是骑兵!而且数量好多!”“骑兵?”

声势浩大的骑兵团似乎不断向我们这奔来……(“扬起大量灰尘追上来的是的是亚尔特利亚的骑兵团，看起来像是在追谁，没想到目标竟然是我们……。”)

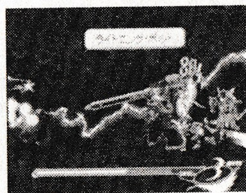
“停车!让我们检查行李。”亚尔特利亚骑兵一到，其中一名骑兵便立刻说，说完另一名骑兵便准备立刻上前去检查那大木箱。巴德拉克对于骑兵团先斩后奏，完全没有征求同意的行动表示抗议“喂，等等。”然而……骑兵却没有停止他的检查动作。

为何会突然有亚尔特利亚的骑兵团出现并对我们提出检查行李的要求?(“现在回想起来，当初对这来历不明的货应该多抱些疑问才对。真是的，一点也不像平常的我……。”)诸多的疑点使亚琉哲产生了悔不当初的感觉……

“找到了!”就在亚琉哲不断思考之时，一名骑兵像是发现什么似的叫道。

“快逃!”而亚琉哲也觉得事情不妙立即表示巴德拉克一起离开再说……“喂，怎么回事，等一下……。”巴德拉克的好奇心驱使他停下脚步……“啊!”(“从货里面被找到的是……那个淘气公主……洁拉德。”)

顾不得该怎么作，先逃至森林深处的巴德拉克与亚琉哲正作在草地上休息并商量下一步该如何进行?



“这下子只好等到天黑再溜了。”对于巴德拉克的提议，亚琉哲似乎在思考着不相关的事情……“隆贝尔特竟然把事情搞砸了!”面对一连串的事件，原本一件即轻松报酬又高的工作就这么没了，巴德拉克不免怒火中烧……“你这混帐!一开始就知道了吗?”然而亚琉哲听了巴德拉克的一番话后，惊觉自己似乎被瞒在鼓中似的，一股怒气无法把持便就此大发雷霆。“里面是什么我才不知道，只是每闪货的主人都是隆贝尔特。”巴德拉克急忙对亚琉哲解释。

“那些骑兵知道隆贝尔特的事吗?”

“咦!怎么可能知道!隆贝尔特可是比尔诺亚的间谍。”



“你说什么？”

“我也是从货里面的东西猜到的。绑架公主的话，亚尔特利亚就可以让毕尔诺亚为所欲为了。”

一次听到这么多内幕，亚琉哲原以为巴德拉克只不过是个利欲薰心的家伙罢了。但想不到巴德拉克实际上隐瞒了亚琉哲这么多事情……（“真想宰了这个灿到骨子里的家伙，不过更重要的是我得……”）

突然似乎从哪儿传来了洁拉德的音声……

（“亚，亚琉哲……好痛苦，救救我，救救我！”）

此时亚琉哲被一阵阵的惨叫声拉回现实“哇啊！！”“啊啊！！！”

“怎么回事？”巴德拉克循着惨叫声的发出点走去……

“喂喂，那是什么东西！”巴德拉克口中所说的“东西”，指的是在前方不站立于血滩中的恶魔……与先前的骑士团相比，现在只剩下一名士兵了……

“救、救命……。”

“喂，到底发生什么事?洁拉德呢?”

“因为公主昏迷不醒，所以队长就拿隆贝尔特大人给的药喂她吃，结果……。”这名骑兵心理似乎还停留在骑兵团全灭的恐惧感中……

“那个怪物就是公主吗?”亚琉哲到此为止也知道了隆贝尔特所有的用意了……

（“原来隆贝尔特埋了第二部棋，他事先预知绑架的事会被发觉，所以让追兵带着药——若是我们安全抵达比尔诺亚的话就罢了，就算失败不知情的骑兵也会用药。公主昏迷不醒他开始就知道了，而药的效果就如眼前所见的，公主变成魔物，知道真相的一个不留。公主大概也没救了……。”）

巴德拉克似乎了解了洁拉德为什么会化身“她一定是被喂了妖魔粉。”“没错，就是可以让人便成魔物的药。这是尸术师的老套了。”在对完全不知“妖魔粉”这名词亚琉哲，巴巴德拉克便开始解释道。

“隆贝尔特是尸术师?”就在亚琉哲如此讶异时，死于洁拉德手下的亡魂已转化为不净灵，并飘浮于洁拉德身旁……

“安洁拉……。”面对这种情况……亚琉哲不自禁地说。

“安洁拉?应该是洁拉德吧！这种时候你还在说什么啊！”巴德拉克不了解为何洁拉德在亚琉哲口中变成安洁拉了?“亚尔特利亚已经不能回去了，我要赶快逃命，再见！”但现在的情况实在不妙，只有走为上策了……

而一个人留下的亚琉哲……

（“他的选择大概是对的，但是我不想逃，就算在战场上我也从来没有这么愤怒过。隆贝尔特……我绝对要杀了你！但是……洁拉德该怎么办……。”）

在想不出任何更好的办法前，亚琉哲拿着巨剑与化身为魔物的洁拉德对峙，却迟迟不忍将其斩杀…突然间出现了两名女性，其中一名穿着蓝色铠甲的女性，转眼间抽出置放于腰际的长剑便连续斩杀了两名不净灵…

“住手！她是…！”而正当手持长剑的女性走向洁拉德时，亚琉哲意识到可能再过不到二秒的时间长剑随即会刺穿洁拉德的身体…

“凡人呀！不可轻贱性命！如果你是战士的话，应该可以从战斗的漩涡中找出该走的路才对。”虽然女性因亚琉哲的叫喊而停步了……

亚琉哲注意到了说话的女性……“女战神，巴尔基里?”

（“我曾经听说过，诸神们经常在不为人知的场所，和亵渎灵魂的不死者战斗。”）

在女战神·巴尔基里带领下的亚琉哲不再迷惑，决定投入战斗中……

战斗结束了……洁拉德生命也就到此为止……亚琉哲双眼充满了杀气一步一步向亚尔特利亚走去……

（“战斗对我来说是原本最令人兴奋的事，但是现在不一样！”）

突然亚琉哲的脑海里响起了罗伊曾说过的话……

（“会觉得无聊是因为哥哥过的太满足的关系。”）

（“不对！”）

（“”只有透过他人的腐朽才能够确认自己……对，无法拥有绝对的价值观，只能靠相对的事情来判断。）

（“这种轻贱他人的歪曲想法，原来我也和那个国王一样啊——”）

正在亚琉哲这么想的时候，巴尔基里已将失去生命的洁拉德身前将洁拉德的灵魂收取……

“我就知道你早晚会来，乖乖的逃跑不是很好吗……？在这里引起骚动一点好处也没有。”面对双手持剑怒不可当的亚琉哲，隆贝尔特不急不徐的说道……

“罗唆！我就是看不惯你得到好处！”

“原来如此。虽然你很英勇，但是对于咒术的知识恐怕懂的不多吧?”隆贝尔特脸上似乎闪过一丝诡异的笑容说道。

“这就是你的致命伤。”隆贝尔特取下眼镜像是想采取什么行动似的。

“什么?”

“所谓的金字方阵……。呼呼，就是指这个！”十字的手势加上咒语带来的是隆贝尔特身上发出金色光芒。

突然间亚琉哲周围便伏起了邪恶的六芒星阵“呜噢！”墙一般高的黑色光芒束缚了亚琉哲的行动，并一点一滴的吸取亚琉哲的精力……

于房间中的某处，洁拉德与巴德基里皆将这压倒性的一幕看在眼里……

“求求你！救救亚琉哲！”高傲的洁拉德流下了泪水……

“救？你的救是指什么?”“咦……？这，这个……。”

“让他活下去?还是让他被我挑选上?”

“不过也真不可思议，如果你是逃走的也就算了，难道人类有可能打倒恶魔吗?”隆贝尔特还未给予亚琉哲致命一击并思考亚琉哲是否真有能耐能够打倒恶魔？而此时金字万阵就像刑具一般不断地折磨着亚琉哲……

“怎么可能！”就在隆贝尔特不断思考的同时，金字万阵似乎有渐渐骨坏的迹像……

“就是这家伙！背叛本公主的人！”房间的深处响起了洁拉德的声音……

“什么?！”伴随着巴尔基里的出现，在亚琉哲身边不断围绕的金字万阵随即崩坏！

“原来如此，果然是你在暗中操纵。”

“你说什么？暗中操纵是你的专科才对吧！”

“罪人呀！亵渎灵魂的罪是很重的。”

◆自裁



亚琉哲终于在巴尔基里的协助下亲自手刃了隆贝尔特，但接着来的却是他得背负杀害国家重臣的罪名。

“恶徒！纳命来！”

（“这些罗唆……竟敢骂我恶徒！”）面对对事实完全不知的士兵只会更加深亚琉哲的怒气，无数的骑士皆想将亚琉哲制服，但换来的只是更多的死伤……

“看来我好像还没办法受你眷顾的样子，因为我太强死不了。”

“真正拥有力量的勇者灵魂反而无法被引渡到天界吗?哈哈哈！”

“凡人啊！别太自满了！拥有力量并非代表一切。”隐约间，巴尔基里的身影像是浮现

于亚琉哲身后……

"哼,你这个死神有资格说吗?"

"无礼之徒!女战神才不是死神!说这种话,罪该万死!"对于亚琉哲数度的无礼,一个熟悉的声音自巴尔基里身后响起……

"安,安洁拉……?"亚琉哲惊讶于巴尔基里身后浮现的是洁拉德。

"咦?,你,你知道啦?"听到亚琉哲唤自己安洁拉,发现自己的闹剧早已曝光了。

"呵呵……是吗?原来你也没事。"

最后一名骑兵眼见亚琉哲像疯了似的对着房间深处抬着头不断说话,便决定偷袭,但依然失败。

"我只问你一件事。你和死神有什么不同?"

"死神只会替你们带来结束,我却可以帮你们开辟新的道路。"

"道路?"亚琉哲对于巴尔基里所给予的答案似乎很不明了。

"没错,所以你们可以自己走。"

亚琉哲与巴尔基里之间的谈话似乎到此为止了"不要再继续无谓的杀戮了!"一个庄重又威严的声音自门外传来……

"老爹……。"亚琉哲对于声音的主人是他最尊敬的骑士团长,同时也是罗法的父亲而感到不知如何是好……

"亚琉哲,你连我也要杀吗?"看来……自己最为尊敬的人,也如一般人将亚琉哲的行为当作一个杀人魔一般。亚琉哲放弃了向老爹辩解的机会,巨剑也随着失望掉落于地上而响起沉重的声音。

"反正在这世界上值得我眷恋的事物也已经……"亚琉哲脑海里闪过无数往事……

"没了……"在没人来的及应的过来前,亚琉哲已取出藏置于腰间的匕首自裁了……

虽然亚琉哲自我了结了自己的性命,但灵魂依然还是被巴尔基里收取。

"你为什么要救我?""算是我对你的一点补偿吧。"

"我们的交往大概会很长吧。"再次见到亚琉哲的洁拉德似乎很快乐。

"……的确,大概会很长吧。"亚琉哲感到……自己虽然已死……但似乎还有很长的路要走……

登场人物简介

★雷娜斯·巴尔邱里亚★

职业●灵魂选定者

种族●地球神族

年龄●23(换算成人类后)

性别●女

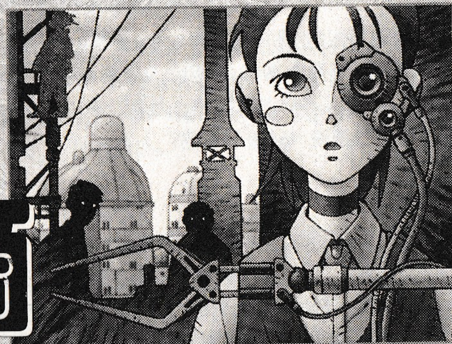
出身地●雅鲁哈拉

在主神奥汀的命令下,负责将亡魂送到天界当作战力的女战神巴尔基里,也许是为了方便执行任务的关系,在各方面都有着相反的性格。对于即将往生的灵魂来说,她既是引导他们上天堂的天使;同时也是宣告他们死亡的死神。而在成为天界的勇者后……对他们来说,女战神既是在战场上身先士卒,领导大家作战的勇者;同时也是慰藉心灵迷惘的圣母。造成这种多重性格的理由是因为巴尔基里的精神是由神和人所共同构成的……而她之所以能够成为两者间的桥梁原因也在此。不过也正因为如此巴尔基里的精神构造非常地危险、不安定,所以奥汀才会命令芙蕾将她心中人类的部分封印起来,以免在将来诸神黄昏时因为她的不安定而坏了大事。

之后巴尔基里为了取回自己被封印的心,受到了有如精神被撕裂一般莫大的痛苦,这也许正是命运给她的考验吧!?身为支配命运的女神,巴尔基里唯一看不破的竟是自己的宿命,对她来说实是最大的讽刺。但是能够勇敢面对自己的宿命,并超越命运而成长的她,相信一定能够和同伴们共同开创一个新的世界。

(未完待续)

网络文摘



任天堂实力再现

(摘自台湾娱乐网站"电玩快打GX")

任天堂美国分公司日前在美国西雅图举办了一场记者会,总裁 Peter Main 接受媒体访问时满怀信心地表示任天堂旋风将在 2001 年席卷游戏界。那么任天堂为什么会有如此的自信呢,且听本站道来。

◎对游戏产业的看法

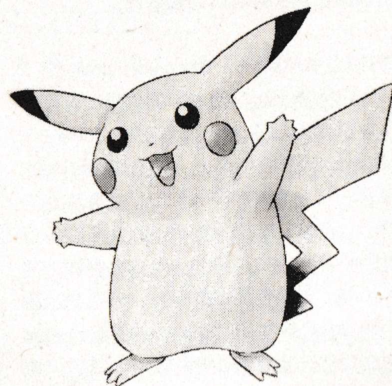
日前北美游戏产业持续成长,预测今年规模能突破 70 亿美元,较去年成长 50%,而且通货膨胀趋于和缓,市场情况逐步好转。不过竞争更为激烈,消费者会审慎的选购游戏。任天堂将把握这个非常好的契机,N64 及 GBC 合计产值占北美游戏市场的 48%。虽然 SEGA DC 在北美大有起色,令 SEGA 在北美市场由不到 1% 的份额提升到 11%,但是 SEGA 仍不会取得最终的成功,因为现在的游戏产业拼的是整体资源优势。SEGA 已经错失了先机,而 SONY 的股价又一路下跌,因此任天堂在 2001 年的游戏争霸战中还是占有优势的。

◎几乎无敌的 Game Boy

Game Boy 已经推出 11 个年头了,其全球销量高达一亿台,对应软件数千款,在掌机市场中占有 95% 以上的市场份额。今年上半年北美游戏主机销售合计 500 万台,其中有 250 万台 GBC,加之软件和周边的热销,任天堂的硬件再次风靡北美。有了 GBC 这张王牌在手,任天堂有恃无恐。

◎超级偶像"皮卡丘"

任天堂的另一张王牌就是"口袋妖怪"系列创造的庞大商机。在今年上半年的北美市场,仅"口袋妖怪"系列就占据了软件销售额的 12%,这是难能可贵的成绩。而 N64 的"Perfect Dark"也创造了销量 60 万套



的佳绩（预计今年总销量可达100万套）。与销量售下滑36%的PS相比，N64今年主机销售势头不但没有萎缩，反而上升了6.5%，谁敢说N64没前途呢？

◎预测今年下半年

今年下半年，北美游戏市场进入了新旧交替的时代，PS2与DC将挑战拥有3000万台普及量的PS与N64。不过，无论是新次世代还是旧次世代，市场消费者还是同一群人。任天堂认为新主机不会在今年下半年就令消费者把视线从N64和PS上转移，旧主机还是无法在短时间被取代，而且下半年N64、GBC大作软件齐发，应该能吸引既有消费群的注意力。任天堂预计北美游戏市场的产值将成长到每年210亿美元，而任天堂已在这个庞大的市场中占有优势。

◎"口袋妖怪"魅力不减

任天堂预计10月发售的北美版"口袋妖怪·金（银）"能够销售1000万套，任天堂也打算投资1200～1400万美元为这款游戏造势。目前"口袋妖怪"在北美魅力不减，每周相关游戏合计至少销售7万套。这股优势还将与10月份发售的"口袋妖怪·金（银）"相结合，任天堂仅靠皮卡丘就能创造出让对手眼红的巨额收入。

◎对新主机的期待——Game Boy Advance

任天堂比起其他对手的优势，就在于手掌机市场稳占龙头，新主机Game Boy Advance甚至能创造另一个新高峰。GBC全球一亿台的市场已经不比家用游戏市场小。目前GBC发展顺利，新主机GBA可以完全兼容GBC的软件。再加上更强的硬件优势、更简便的软件开发、无线通讯的机能以及与新主机"Star Cube"的互动，GBA将成为任天堂称霸业界的跳板，其它厂商推出的手掌机很难与之抗衡。

◎对新主机的期待——Star Cube

任天堂新主机Star Cube是另一张王牌。看到PS2多元化功能产生的力量分散，任天堂将把Star Cube定位为纯游戏主机，以全部的力量发展200亿美元的游戏市场。Star Cube没有像当初N64卡带的游戏容量限制，而且软件开发更加简便完整。再加上任天堂在软件开发方面的丰富经验，以及Star Cube与GBA的互动性能，任天堂的Star Cube与其它想通吃游戏、网络、电影市场的对手相比，火力更为集中。新主机Star Cube和GBA将在8月底的任天堂"Space world Show 2000"中揭晓。

◎对于PlayStation 2的认识

虽然PS2在日本畅销，但是对应游戏的销量却令人大跌眼镜。主机销量突破300万台，但游戏软件居然卖不到400万套，这不得不令人深思。至于PS2为何会这样，是因为PS2的游戏功能被DVD机能所掩盖。很多人买PS2只是为了看DVD，忽略了PS2的游戏功能。再加上PS2初期游戏水准不如预期，发售空档又青黄不接，使得游戏销量一蹶不振。算算看，35部PS2游戏加起来卖不到400万套，扣除那些卖得不错的名作（如"山脊赛车V"），其它较小规模的作品一定惨不忍睹！这对软件开发商而言将是一个很大的打击，所以已经有不少为PS2开发游戏的公司人心思动了。

◎对于Dreamcast的认识

DC具备游戏、网络功能，是台不错的主机，所以在99年末出现竞争对手时业绩还不错。不过今年DC气势骤降，原因是DC的优势已在众多对手排挤中慢慢消失。DC的网络机能每家新主机都有；SEGA一连串

的财务赤字动摇了整体根基；再加上硬件机能远不如对手强大，可以说SEGA与玩家的蜜月期已过，SEGA错失了拓展市场的大好时机，使得DC想要在众多主机压力下求得喘息困难重重。

◎对于X－BOX的认识

任天堂对于微软的X－BOX不敢掉以轻心，因为微软的财力、影响力、X－BOX的强大机能以及便利的软件开发环境比起DC和PS2更具优势。但是在游戏界不是有钱就能搞定一切的。经营游戏界的经验及能力才是关键所在，而微软欠缺的恰恰就是这一点。再加上微软的企业形象一向不好，X－BOX与计算机的角色界定模糊，微软"反拖拉斯案官司"缠身，微软其实也不可能一帆风顺。所以任天堂对家用机市场仍有自信。

◎总结

任天堂一定会汲取N64的失败教训，并将其转化为下次成功的动力，而这种决心也就是任天堂卷土重来的力量。今后，任天堂会一方面继续支持N64和GBC，一方面为GBA与Star Cube进行更进一步的规划，令新主机在商战中不断成长。任天堂专注于游戏的精神是绝对不会改变的，将在2001年为玩家带来前所未有的惊喜。

令人失望的SEGA :(

（摘自网络杂志"电玩俱乐部玩家沙龙"第8期）

我曾经也是世嘉的忠实拥护者，我的第一台游戏机就是8位的Sega Master System（它可花了我2000大洋啊）。可是刚买了不到半年世嘉就推出了世嘉五代，当时我的心情可想而知。但作为世嘉的支持者我还是买了MD。可是看着SFC上的一款款好游戏，我再次受到了沉重打击。后来世嘉放弃了MD，转而开发土星。这次经过再三权衡，我终于买下了PS，抛弃了世嘉。我认为世嘉的确太不负责任了。它就象一个输红了眼的赌徒，在输了一局后，又急忙把宝押在下一局上，最终再输个精光。也许是日本玩家有钱，但我们穷苦的中国玩家是绝没有那么多钱陪着它玩的。这么不体谅玩家的公司，大家就应该抛弃他！

——Carlos

我经历的最恼火的迷宫 :(

（摘自网络杂志"电玩俱乐部玩家沙龙"第13期）

我经历的最恼火的迷宫在"异度装甲"和"格兰蒂亚"里。"异"的视角一塌糊涂，遇敌率奇高，除了剧情和动画外，其它设定几乎一无是处。（不过正是因为其出色的剧情和动画，我才舍得花50多个小时泡在该游戏中！）

其次是"格兰蒂亚"，该作剧情、战斗的比例严重失衡。游戏初期竟然就出现了连续4个、合计近3小时的连环大迷宫。其实"格"的迷宫并不复杂，但就是又"多"又"烦"。大概制作者宫路洋一是想借此体现"探险"的主题吧，当然也好顺便把游戏的时间拉长一些！

没有把握好"度"，效果适得其反。至少我的探险热情就被无休止的、看似能躲避但又非打不可的妖怪折磨殆尽。所幸游戏最后一段的表现倒还不错，总算是挽回了一些面子。

——cloudx

美国玩家眼中的“FF9”

编译/leo

（摘自网络杂志“电玩俱乐部”第 59 期）

现在看来，所有的电玩媒体在把“FF9”归于“向系列的传统回归”这一点是不是有些过于形而上和随便了？FF 系列的传统是什么？

太空船？戴尖帽子的主人公？还是水晶？这些表面上的东西不应该阻碍玩家去发现 FF 系列一向吸引我们注意力的那些因素：充满个性的角色、宏大的剧情、创意不断的战斗系统以及出类拔萃的画面表现等等。真正的 FF 根源在哪里？是阪口博信给大家带来的一个个在恶命运面前斗争的浪漫故事。如果说是为了拯救 FF 系列，史克威尔才不断地创新召唤兽或是城堡的外表都是对其智慧的极大不公正。

不可否认，“FF9”在艺术风格上的回归是极具代表意义的。但是玩家在经历了“FF7”和“FF8”两次突兀的写实主义侵袭之后，不禁要对“FF9”这样的转变产生疑问。毕竟“FF7”曾是打破日美两地电玩市场销售记录的作品，而“FF8”则更是历史上销量最大的 RPG 游戏。



史克威尔为什么不再延续这种摇钱树风格呢？游戏本身就是答案，因为所有的一切都在坂口博信的掌握之中：史克威尔不必成为游戏市场的什么革命性力量，它唯一擅长的就是捕获玩家的心，它知道玩家现在想要什么样的游戏。

应该说“FF9”的剧情的分量还是很得当的，而且故事的发展安排也因为在几个角色间跳来跳去而非常有张力。比如在第二张盘上有一处逃脱的情节，在 2 个队伍之间轮流的转换也给游戏平添了许多紧张的气氛。另外通过广泛的操作各个人物的运动，可以创造出一种真实的团队精神。玩家可以更好地理解每一个角色的心理，从而更易为剧情所吸引。尽管 FF9 的艺术风格有向传统明显的靠拢，但所幸保留了 FF 后几作为人称道的在剧情上所达到的情感深度。“FF9”冗长的故事又一次展现了人类情感的大集合：爱、死亡、希望、恐惧、无私、虚无主义，以及生命的意义（几乎每一个同伴都会与你一起探讨这些情感的问题）。

这一次，你能感觉到他们身上浓厚的人情味。

“FF9”中对于这些情感的表达又增添了几许幽默的味道。可以说“FF9”比系列任何一作都富含令人捧腹的片段。那么多有趣的对白以及场景，再加上各异的人物设定，都使得整个游戏给人一种想不自觉微笑的感觉。“FF9”这一次好象不太想成为一部“震撼”级的大作，而是想专注为一部娱乐小品一般。

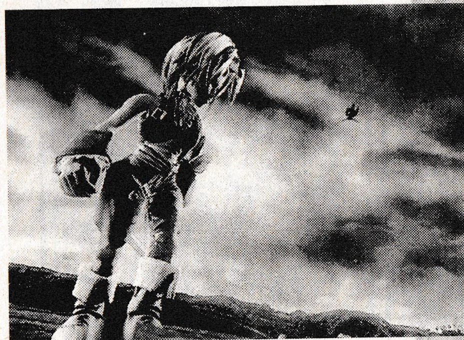
本作在游戏性方面十分注重平衡感，每一位仲间的加入都会带来新的能力和特技。而人物的特技如魔法都好象成为了只要花 MP 都可以使用的天生本领，而某些防守性魔法也因为水晶的装配与否而变的便捷。同时水晶的设定也注意了防止某角色成为无所不能的超人，尽可能的做到攻守平衡。尽管不如前 2 作的“materia”和“junction”系统复杂，但本作的水晶设定确实也能在照顾一般玩家的同时满足爱好系统设置的玩家。在战斗上，成员队伍的数量增加能使与敌人和战友进行互动的可能性更为多样化。

而相对前两作来说，“FF9”的角色也更特别化，这使得玩家在组合队伍上可以变的更理智，追求一种更均衡的合作模式。另外本作中的“trance system”以及招牌式的 GF 也变得颇为简洁，虽然省去了那些花里胡哨的效果，但给人的印象依然深刻。

从画面上讲，“FF9”比起“FF8”略有进步。背景除了花色丰富、活力十足之外，还隐含着许多小动画贴图在其中，仔细看看是很有乐趣的。游戏人物的设定比起“时空之轮”要稍微粗糙一些，不过考虑到 4 位角色一起出现的因素，这样的效果已经是很惊人了。过场动画的细腻程度一样不逊于史克威尔的任何一部大作，但风格上要更为儿童化一些。史克威尔已经将 PS 的机能发挥到了极限，所以很难说几部游戏之间谁更出色。但即使是这样，我们依然可以说“FF9”是 PS 上画面最好的游戏之一。

遗憾的是，“FF9”没有洗清史克威尔在 FF 系列音效方面的恶名。和“FF8”一样，“FF9”的音乐编排还是那么 MIDI 化，总给人一种“16 位机”的感觉。联想到史克威尔其他大作，如“异度装甲”和“FFT”中那精美的背景音乐，史克威尔对待自己王牌系列游戏的音乐的态度实在是让人搞不懂。连带着好象 Nobuo Uematsu 的作曲才华也在萎靡下去。除了游戏终盘有些出色的旋律之外，整个游戏充满了轻飘飘、一听就忘的曲子。游戏的音效还凑合，但战斗中的效果听起来好象还是“FF4”开始史克威尔就在用的某盘音效 CD。

现在回头看，FF9 之所以回归传统的原因已经很清楚了——怀旧。几乎游戏中的每一个设定都能激起玩家对系列前作的无限回忆。“FF9”的世界观尽管很有新意，但



很明显还是给人一种从“FF1”到“FF8”一直徘徊的一种幻想世界概念。史克威尔好象一个旧情人，用“FF9”这么一封暖洋洋的情书，把玩家从其他游戏的怀抱中拉回到对 FF 的热爱中去。

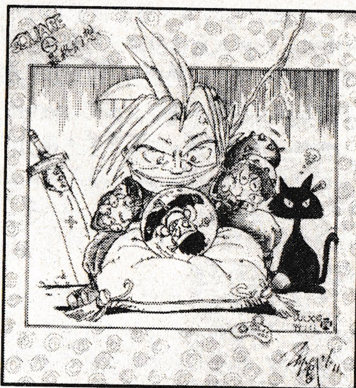
但怀旧的感觉不都是美好的，玩家不可能感觉不到——“FF9”标志着一个时代的终结。本作中对传统因素的依恋似乎总和剧情的叙述格格不入，而且制作人员好象更迷恋于将其变成一个“有关 FF 系列的 RPG”，而不是“有关 FF9 的 RPG”。据说史克威尔内部曾为到底作为系列第 9 作发售或 FF 外传发售争论不休。那些“外传”派的想法不是没有道理——“FF9”的整个走向的确使其在游戏性上更游离于系列的风格之外，更象某部外传作品。

面对“FF10”面目全非的设定和“FF11”完全网络化的走向，传统 RPG 玩家在结束“FF9”之后的心情不知是否沉重。因为“FF9”毕竟是一个完美的句号。一个所有玩家在过去 10 年中一直热爱着的 FF 系列的一个句号，它不是什么革命性的东西，只要你真正喜欢它，喜欢游戏，那就够了。



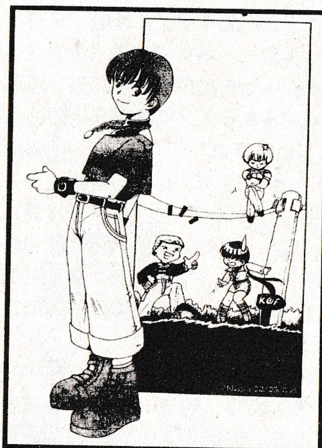
▲《失败》 昆明 李卓

▲S:97 年 4 月的作品，还记得吗？
P: 不知这帮“侍魂”英雄现在藏到哪里去了？(『L · P』:★★★★)



▲《SQUARE 之最终幻想》 常熟 温黎星

▲S:那只黑猫究竟是何方神圣呢？
P: 结城晶就这样甘心被克劳德“玩弄”于掌股之间？(『L · P』:★★★☆)



▲《无题》 西安 郝净

▲S:如今克里斯不那么红了吧！
P: 大蛇跑到电线上装什么酷鸟啊！ (『L · P』:★★★☆)



▲《王虎抗议》 赣州 李铮

▲S:被王虎逼迫你还能生存，难得啊！
P:他的一句『岂有此理』令我想起了香港的乐队『Blue Jeans』……(『L · P』:★★★)

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期《电软》各一册。在“欲言堂”中刊载作品者则获赠《电软》一册。一般情况不退稿，作者在 3 个月内稿子未被采用，可以另作它投。

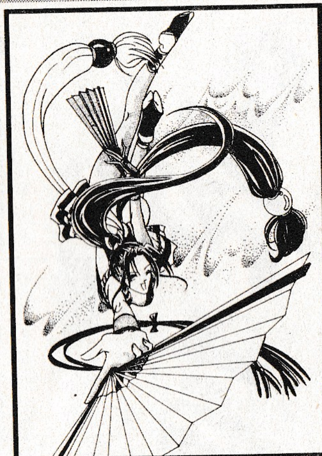
关于画稿尺寸，尽可能限制在 16 开内(即一本杂志大小)，避免后期制作困难。一般不用铅笔及圆珠笔作画即可。多谢大家支持！！！

廊主 SHADOW 和 PHOENIX 启



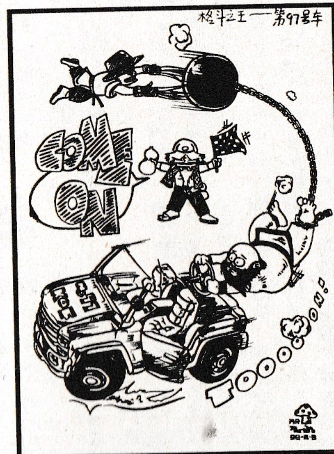
▲《八神庵 Q 版》 蚌埠 张晓东

▲S:好邪恶(或说很 diao)的眼神啊！
P:很莫名的令我联想起姜文……
(『L · P』:★★★)



▲《火之舞》 上海 御风

▲S:这是你独创的舞的招式吧！
P:好象舞从空中落下时总是叼着扇子哦！ (『L · P』:★★★☆)



▲《格斗之王 – 第 97 号车》沙河 李博

▲S:想必 97 号车是最后一名了。
P: 什么车能够禁得住陈可汉和他的铁球呢？ (『L · P』:★★★)



▲《维加与他的伙伴们》广西忻城 卢凯

▲S:好象是很久前闪卡上的图案。
P: 四大天王，多么令人怀念的名字！ (『L · P』:★★☆)

读者来信

欲言堂

这里的“欲言”有两层意思：一是玩家有话要说，不吐不快；二是玩家可以畅所欲言。

“欲言堂”竟是一个一吐为快、畅所欲言的所在。堂里的话题涉及面广泛：业界、商家、盗版、杂志、游戏厅、软件、硬件等等。体裁不限，可以是传闻、评论、分析、感想……。

相信“欲言堂”会引起八方玩家的热情关注。

——编者

见识家用机

掌机的魅力仅仅在一个「小」字上吗？答案当然是否定的。在我看来，掌机的魅力更在于即时性。而CG和NOMAD也正是输在了这一点上，6节AA碱性电池也撑不过2小时，这种极低的即时性能又怎能让人问津呢？

掌机的另一大魅力便是消遣性。掌机的服务对象应是OUTDOOR的「电玩人」。他们通常是在消磨时间时想起掌机的。

掌机的方便性，即小巧性，是其独有的特性。任何时候，任何地点，想玩便玩，独自进入个人掌中的世界，不会影响其他人。

所以说，掌机虽然不大，但简简单单一个「小」字，也不足以将掌机概括其中。但掌机的独特的魅力决定了其将继续在游戏机家族中扮演着重要角色。

南京 凌晓霖

常说SS是中国玩家的梦中情人。在比较清贫又偏僻的地区里，能允许买到一台次世代，是相当不易的。我仍然毫不犹豫地选择了当时朝思暮想的梦中情人SS，正是拥有了SS之后，它与PS之间的「贫富分化」开始下落般加剧。于是，我常常遭到别人的「可怜」甚至嘲笑。一开始我仍用言不由衷的口气给以回敬：「你们看到SS的优点了吗？」随后，常常自我安慰：销量不是游戏好与不好的衡量准则。可是后来我在亲眼目睹而且作了大量的鉴赏比较之后，我才不得不承认，PS的庞大的销售量，在很大程度上是取决了游戏的可玩性的，PS千千万万的拥有拥护者们不可能都是盲目的只看销量的傻瓜。

我同全国数不胜数的SS玩友们一样，看到PS的昌盛，佳作频出时，从心底里感到无奈和心酸。我将自己的心里话写出，发誓这绝不是见风使舵的行为，更不是有意给SS迷们泼冷水。而是我对大家诚恳的「奉告」，愿SS的Fans千万别咒骂我。

广西上林 不很相自己能刊登的 温顺帆

微软的X-BOX所用的CPU将是PⅢ铜矿，600MHz，P6架构的32位CPU。PS2的CPU是一枚128位的RISC(精简指令集)CPU，它运行在300MHz左右。虽然X-BOX的CPU的运行频率将是PS2 CPU运行频率的两倍，但是这并不能说明PⅢ600的速度将是Emotion Engin的两倍。相反，在3D游戏方面浮点运算能力上，PⅢ的速度只是EE的三分之一左右。不管是PⅢ600还是733都不能把X-BOX的GPU的能力完全发挥出来，从而限制X-BOX的图形表现能力。

X-BOX的内存系统可信度不大，因为只有用DDR Ⅱ才能达到微软宣布的数据，但DDR Ⅱ要到2003年才进入批量生产阶段。

X-BOX音响效果，将支持3D环绕立体声AL3，有64个声道。随后微软又宣布将音响性能再提高100倍，在硬件上似乎缺乏可行性。

总之，我们有理由相信X-BOX的机能比PS2强，但不可能是PS2机能的数倍。

河北唐山 刘从军

游戏批评



《新机动战记 高达W》 上海 界

倘佯街机厅

我们来看看在机厅与在家玩游戏个有什么优点。

A.机厅优点：

1.街机厅中，大家都是来玩游戏的，游戏氛围浓重，感觉很好。街机仔们的谈笑声像听惯的鼾声一样亲切。

2.自己做出高难技巧，旁观者的惊叹带给自己的满足感，在家中很难找到。

3.在机厅可以观摩别人的技术，吸取其精华，尽快提高自己。

4.街机摇杆操作性好，不必像在家中要另配周边。

B.家用机的优点：

1.在家中玩游戏虽没有机厅紧张、刺激，但更能玩到游戏的全部内涵。机厅里混合音太

我的游戏情结

看过太多《鬼魂力量》的宣传与介绍，玩过之后，却只能以泪洗面地说一句：我以后再也不上当了。与绝非经典的《龙之力量》相比，恰好是他们画面上出现人物的反比：100：1000。

要说《鬼魂力量》还有一点比《龙之力量》好的话，那么只有动画了。一小段一小段必杀技的动画很饱人眼福，然而这也不过在显示PS的动画回放机能罢了。

上海 Soul Edge

没有秘技是否不完美？在下以为，其实秘技可分为两类，一类是厂商为了增加趣味及耐玩性而设的种种隐藏功能，另一类是利用了游戏程序中的一些漏洞和种种可回避或减小困难冲突的方法(技巧)。

沈阳 朱自浊

重，只有在家中才能让该游戏「声」临其「境」。

2. 在家里精神放松，不担心死币，容易发挥高水平。

3. 在家中可以一人独自研究，也可以约知己同娱，不像在机厅里各色人员复杂。

4. 机厅中爆不了机的游戏，可在家中享受结局画面（调低难度或刻苦钻研），特别是人物众多的格斗游戏，想在机厅全部爆机是很难的。

所以硬要把两者感觉作出比较，必须考虑到前面提到的个人喜好和客观条件。让人们去喜欢的地方，不然只会听到家仔说机厅「烦」，机仔说家里「闷」，搞得大家都「烦闷」。

重庆 孙自然

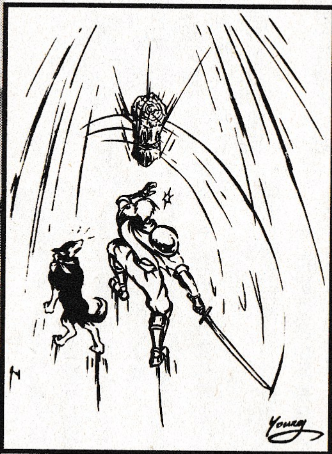
舆论、商家及盗版

记得当年鸟瞰大地，云随风动，《DRAGON QUEST ~幻之大地》的标题出现时，我差点感动得要哭出来。高中时趁着周末家人不在家时偷偷赶工，最后终于爆机，其后又是《DQ3》……

我实在是想不通DQ系列为什么会出得如此之慢，如果说制作的长时间与品质成绝对正比的话，那么DQ7带来的是64位元的震撼？

提到ENIX就不得不提到SQUARE。即使SQUARE有功利化趋势，我认为那毕竟是功利主义的激情，而ENIX呢，一点点激情都找不到，在某些方面，ENIX已远远落后于SQUARE（尤其是方针，路线）SQUARE的大作主义与HOLLYWOOD的大制作之间的渊承关系其实是颇有趣的，从金球奖的颁奖，贝尼尼的双中「奥斯卡」来看，也许这种风气将会改变？那时的游戏业界又将如何？返朴归真吗？

江苏南京 杨翔



《无题》 广州 杨伟津

继PS2被盗没多久，DC盗版也出现了，且不需改装。不知这对我国玩家来说是喜是忧。世嘉对此已作出反应，承认硬件与开发工具存在一些漏洞，表示已修改了开发工具防止盗版。不知今后的DC游戏还是否会被盗，目前因为DC出现盗版，使DC主机涨价幅度达400~500元，而贴有国内合法销售商标签的DC主机同样涨价，真太不可思议了。

还有一条好消息：上海有线电视台音乐频道视听天地（专门介绍发烧器材如高级功放，高档音响）专门介绍PS2。这是我第一次在正规的渠道看到PS2正规的介绍（贵刊杂志除外），相信背后应有原厂支持吧，虽然电视中介绍的数据都已知道，「演示」游戏也仅仅是《铁拳》TT、《山脊赛车》5、《死或生》2，但有一句话以PS2播放DVD的效果比市场上5000元以下的DVD机要强很多，这可是专业影音节目介绍的：相信索尼也在时时关注中国吧？但愿盗版不要成为绊脚石，再次呼吁请玩家们买正版软件。

上海 瞿圣骅



《不知火舞》 上海 陈鲲鹏

游戏观点

大多数ACT、STG大同小异，一味闯关拼杀。一盘游戏坐上个把小时就大功告成，然后再至多玩上一两遍，就根本没兴趣再玩了，以后很难会再拿出来重温一下。而后玩家一定会发觉买这么一盘ACT或STG的游戏不值。这样还不如进街机厅，花几个铜板就能玩到各款有趣的ACT、STG。况且技艺高的人在街机厅中有人欣赏。在家中让父母欣赏，搞不好训一顿：有这么好本事花在学习上，早进×华大学了。

一般资深玩家对ACT、STG游戏是提不起兴趣的，而对非玩家和初级玩家来说ACT、STG是最好过渡品，不少非玩家就是被激烈、刺激的ACT、STG偶然拉上这条贼船的。但ACT、STG吸引不了他们多久，纵然有再华丽，炫目的画面，再激烈的打斗场面，再多的不同结局，也只是千篇一律的过关斩BOSS，再过关再斩BOSS的模式。

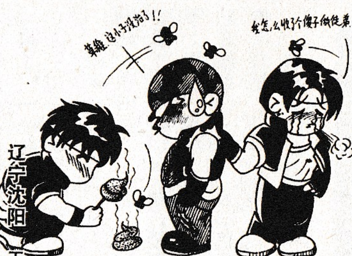
很快，他们会发现还有一种类型的游戏很有意思，那就

我的游戏情结

格斗心法真言

格斗之心，心静如水。
心无杂念，气定神闲。
以静制动，后发制人。
无根无形，万招自然。
心随意起，意随心动。
心动手到，手到意随。
攻其不备，打其不意。
机不可失，分秒必争。
攻敌之弱，防敌之强。
以攻为守，以守为攻。
攻中有守，守中有攻。
攻守兼备，百战不败。

辽宁沈阳 天狂



《无题》 南昌 陆琦

我的游戏情结

我最喜欢的一部游戏就是PS中的《天诛》。这是一部忍者立体话剧，我认为这部作品很真实，尤其是翻版后的结尾剧情，很能体现出忍者的精神，忍者的可贵之处，但美中不足的是该游戏人物制作的太粗糙，当然还有别的。

辽宁铁岭 宗合

SCEI的「水印之书」，将美丽的场景展现在玩家面前。在寻找魔法书的过程中，伴随你的不仅是秀丽的风景，优美的音乐，还有一种身临其境、充满神秘感的经历。游戏的画面处理得非常漂亮，临场感强，给人的感觉是少了恐怖，多了优雅。

南昌 GAME FAN

等等。但是有些好的游戏也许
SLG、ACT、FTG、AVG
游戏大概可分为RPG、

福建福州　恐龙

才是它们的大展鸿图之地。
逐渐没落。而庞大的街机市场
STG可说毫无竞争力，必然要
呢？在家用机市场上ACT、
ACT、STG该何去何从
生。
以展现，这才是真正的游戏人
场，统一天下，使得雄才大略得
么大亨，驰骋于沙场，股市，商
大业，成为君主，要么市长，再要
海洋中，没有人可以挡住你成就
复活，而深深迷恋其中。在SLG
异域的对话，莫明其妙的死亡，
戏类型，不再畏惧繁琐的菜单，
前一亮，这才是真正值得玩的游
各种费尽脑汁的迷题，使玩家眼
情，神秘莫测的未知冒险旅途，
角色有了生命，荡气回肠的剧
和SLG两大类型。在RPG中
是泛指的文字游戏，包含RPG

谍报ACT』，但是它却又有
的《合金装备》有人称为『战术
RPG类游戏。再如KONAMI
说·光之继承者》则称为A·
AVG+SLG类游戏。《雷神传
点。SEGA的《樱大战》称之为
搓招等ACT甚至FTG类的特
RPG的特点，又有即时战斗。
武器、收集宝物，升级、迷宫等
·月下的夜想曲》。它既有购买
KONMAI的优秀作品《恶魔城
很难进行严格的划分。如

《跨越时空的娜可露露》　北京　王曼

游戏的面纱。但无数历史事例
努力和尝试，揭开了网络电视
顺应了这个趋势，做了不少的
已经远远走在了前面，现在DC
戏发展的必然趋势，电脑游戏
联机对战和网络对战是游

一、电视游戏网络化

电玩预言

江苏杨州　蔡瑞

的情节和复杂的谜题。
AVG类游戏的特点，具有紧张

我的游戏情结

难冲突的方法（技巧）。

沈阳　朱自浊

些漏洞和种种可回避或减小困
一类是利用了游戏程序中的一
玩性而设的种种隐藏功能；另
一类是厂商为了增加趣味及耐
下以为，其实秘技可分为两类，
没有秘技是否不完美？在

安徽马鞍山　山崎牛二

使出。
↑↖←↙↓·A/C那样轻松的
人真不知怎样才能像97中
『爆弹（近身←→↓·C）』本
手胃口），还有像山崎龙二的
多，太难掌握（也许正合某些高
不过某些人物的技巧实在是太
复存在了，给人一种真实感。
得三拳两脚KO对手的情况不
感觉，玩过《饿狼传说》之后，觉
时，总给人一种招招是大招的
玩《铁拳》之类的3D－FTG

相信三年之内，包括PS2
或其他新主机击败。
然后重踏土星的命运，被PS2
可以预言，DC至多风光两年，
兵不动，等待后发制人的机会。
早就有PS2的计划，却迟迟按
失败。其实老谋深算的SONY
又证明，过早的出击往往意味着

《战略》　抚顺　沙鸥

未来的主机采用微软的

三、电视游戏电脑化

来越受到国内玩家的欢迎。
文电视游戏软件将从无到有，越
产游戏的公司将会大量出现，中
甚至向次世代和新世代移植国
专门为PS2和DC汉化游戏，
港台及国内游戏软件业的崛起，
羹？未来两年内，随着
厂商谁不想分一杯
对这块肥肉，各软件
外的第三大市场，面
将成为日本及欧美之
中国的游戏市场

二、中文游戏软件兴起

都将推出网络版。
机》等著名系列游戏
拳》、《拳皇》、《生物危
球》、《山脊赛车》、《铁
了。届时，《实况足
络电视对战的乐趣
机的玩家能够享受网
大多数拥有新世代主

新疆乌鲁木齐　王麒杰

情理之中的。
是在我们意料之外，却又是在
面的发展趋势来看，结局都会
总之，从未来电玩业各方
分庭抗礼。
重拾江山再度与电脑游戏阵营
机制式统一将提上议事日程，
在大牌软件商的推动下，游戏
电脑游戏抗衡的资本。这时候
游戏阵营，渐渐失去与开放的
将使本来就斗争白热化的电视
植PC GMAE，影响越来越大，
强。但随着游戏软件商大量移
价格低廉，容易上手，娱乐性
称为电脑游戏机，优势仍然是
出现。因此，未来的主机也可以
要用鼠标来玩的电视游戏大量
视游戏相互移植更加容易，需
接近电脑，也使电脑游戏和电
等，其功能和使用方式越来越
浏览Internet，修改游戏数据
作系统为操作平台，使得主机
Windows CE或其它电脑操

我的游戏情结

广东惠东　林志钊

一张GD—ROM的容量极限。
切一切，都让人觉得它已逼到
每个人的造型又不止一个，一
模式很多，而且又有新人物，而
没有『窒』的感觉。爆机之后，新
豪爽，游戏过程极具快感，根本
列那样让人眼花缭乱，连续技
余又不像CAPCOM的VS系
定中规中矩，必杀、超杀华丽之
作：动作非常细腻流畅，攻防判
《灵魂力量》近乎完美的巨

云南昆明　王敦祥

会了，才能感受到。
用语言来表达的，自己亲身体
起玩，里面的点点快乐是不能
是要和好朋友分享。与朋友一
比一个人玩好，因为好东西总
觉得和朋友在一起玩游戏，要
它给我带来了一个好兄弟，我
不管怎样，我喜欢Game，



征稿启事

《游戏批评》是国内第一套游戏文化丛书，创办的宗旨是：增长游戏知识，评析业界动向，提高游戏品味，体会游戏乐趣。本书面向有较高文化水准、游戏知识和欣赏水准的资深读者及相关业界人士。

《游戏批评》于 2000 年 9 月份初创，热切希望广大读者的大力支持，同时也希望有识之士能踊跃赐稿，以丰富和不断提高丛书的水准。目前开放的栏目暂定两个：

一、"游戏评论"：一个游戏软件同时有"商品"和"作品"两项功能，我们更关注游戏软件的"作品"方面。一个游戏软件不会因时间先后而影响其内在的价值，我们更关心其对游戏发展的历史作用和创新功能。因此"游戏评论"所评论的游戏不限机种，时间。文章字数限制在 800～1600 字。

二、"欲言堂"，是沟通读者与编辑，读者之间的桥梁，是读者发表意见，欲吐心声的场所，来稿内容可包括：对业界的看法，对游戏的看法，对杂志看法，对游戏的体会，玩游戏的喜怒哀乐，恩怨情仇等，来信字数一般不超过 1000 字。

对《游戏批评》有什么看法、建议、批评，欢迎来信告诉我们，有精彩文章，也欢迎您推荐给我们。

来信请寄：北京 6129 信箱《游戏批评》编辑部收 邮编：100061
联系电话：(010)67184354
电子信箱：E－MAIL：vgame@public.bta.net.cn

《游戏批评》编辑部
2000 年 9 月 1 日

『游戏批评』编辑方针

批评的首要前提就是公正，
其次是宽阔而独特的视野。《游戏批评》愿用公正的态度，历史的眼光去评论游戏业和游戏软件，
它不会有地域种族文化的偏见，因为游戏是人类的天性，
是属于全世界的。

- 本书不刊登广告，与各游戏厂商保持适当的距离，不会无原则地“吹捧”某个游戏厂商和游戏软件。
- 一个游戏软件既是一件“商品”，又是一件“作品”，我们更应该站在“作品”的角度去评论它。
- 游戏批评不能仅以游戏推出的时间评判优劣，而应努力理解作者的创作意图和游戏所隐含的永久性的价值以及其在游戏发展史上的历史作用。
- 文章当中要避免恶意攻击和嘲讽，应从建设性的角度做出评论。
- 作者对于提出评论的游戏，就其自身价值应做到心中有数。
- 作者，编辑部对于所评论的游戏及读者负有直接责任。如与事实不符应对读者和相关单位做出道歉。

我们在工作中有些地方可能做的不够周到，
还请谅解。对于以上规定我们会努力做到最好。
为了游戏文化的健康发展，
《游戏批评》一定会加倍努力。

《游戏批评》编辑部

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



感谢名单

佛爷

敖厂长

黄河

曹越

黄健

海星

骑士

王修泽

梦楠

次世代丛书

永久保存版

2000

1—4辑

32BIT GAME